1989年10月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第10号　通巻10号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



PC Engine 1989 October 10 360 YEN

最新ゲームスペシャル
オーダイン・源平討魔伝・PC原人
ダライアス・これがプロ野球'89・鏡の国のレジェンド
サイバーコア・ドラえもん・バリバリ伝説

3大ゲーム攻略園
ブラッディ・ウルフ
モンスター・レアー
ロック・オン

新作RPGインサイトレポート
弁慶外伝・イース
ネクロスの要塞



LET'S PLAY PRINCESS CAFE
ゆうゆ
「ニンジャウォーリアーズ」

別冊付録
桃太郎電鉄SUPER デリシャス観光ガイド

人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！

感応するぞ!!

F-1 DREAM

©1989 NEC Avenue
LICENSED BY CAPCOM

NECアベニュー

好評発売中

Hu-CARD

希望小売価格5,400円(税別)



本格派レーシングゲームの醍醐味！F－1チャンプめざして腕をみがきあげろ!!

ACTION SHOOTING GAME ROCK・ON

©BIG CLUB ロック・オン

㈱ビック・クラブ

8月下旬
発売予定

希望小売価格6,700円(予価・税別)

Hu-CARD

PCエンジン初の謎解きアクションSTG！18種のアイテムで「フィサの財宝」をさがせ!!

獣王記

©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989

NECアベニュー

9月中旬
発売予定

Hu-CARD

希望小売価格6,800円(税別)



巨大化する魔物を倒して、女神アテナを救い出せ！超能力を秘めた獣人を繰るのは君だ!!

感も5重マル！どんどん興奮に拍車がかかるぞ。究極のビジュアルと大迫力のサウンドがキミのハートを直撃だ！今こそ、異次元空間にエキサイティングトリップ!!

ITING WORLD

噂のロムロム、540メガバイトの快進撃！

電脳細胞に

NEC

鏡の国のレジェンド



©1989 V.M.I.
©1989 サンミュージック・プロダクション

ビクター音楽産業㈱

9月下旬
発売予定

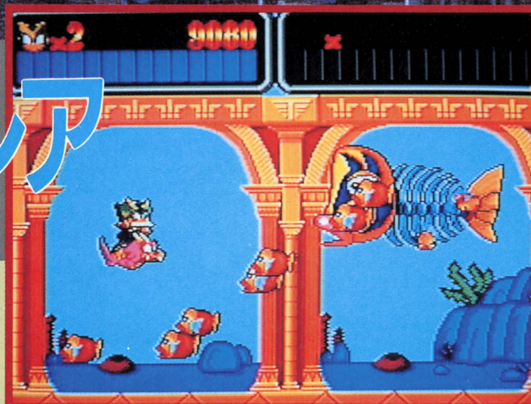
希望小売価格6,750円(税別)

のりピーの魅力いっぱいのファンタジックアドベンチャー！鏡の国を大冒険だ!!

ROM ROM

モンスターレア

©SEGA



ハドソン

発売日未定

希望小売価格未定

あのワンダーボーイⅢを完全移植!!レオとプラプリルの大冒険が今はじまる！

ROM ROM

戦い、夢、そして感動の渦！続々登場する最新ソフトでPCエンジンの世界がますます多彩にスケールアップ。噂のロムロムソフトの仲間もいっそうふえて期待

SUPER アルバトロス



©1989 SHINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN

日本テレネット

8月
発売予定

希望小売価格6,780円(税別)

全90ホールの大満足ゴルフゲーム登場！「シナリオモード」で闇のゴルフ組織に挑戦だ!!

ROM ROM



HE system

PC Engine	標準価格24,800円
CD-ROM²システム	標準価格57,300円

CD-ROMプレーヤー……¥30,300
インターフェイスユニット……¥27,000
(システムカード……付属)
PCエンジン(別売)……¥24,800

※標準価格には消費税は含まれておりません。

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PC Engine SOFT TOP★10

PCエンジン●ソフト・トップ10

今月は、ナントこのコーナー初の4ケタ台の得点を出したソフトが登場。さらに、CDロムソフトの好調な動きにも目が離せないぞ。

売り上げ TOP★10 7/6➡8/5

同名映画もある爽快シューティング、『ガンヘッド』が見事1位に！ 画面が分割しており，二人でも楽しめる、『ファイナルラップツイン』もランクインだ!!

1 ガンヘッド ハドソン 7月7日発売●5800円 1321



バリバリ縦スクロール型のシューティング、『ガンヘッド』が1000ポイントを越す人気で1位を奪った。シューティングが苦手な人でも中盤まで行ける（ハズ）なので、これだけのポイントを獲得したのだろう。内容もPCエンジンの能力をフルに使い，チラつかないレーザー、デカイボスキャラなどなど凄いデキ映えなのだ。この勢いはいつまで続くのか!?

2 ファイナルラップツイン ナムコ 7月7日発売●6200円 773



凝似３DタイプのＦ１レースゲームだが、画期的なことに画面が上下２分割されており２人で同時に白熱したレースを味わえてしまうのだ。だから相手に抜かれてしまうと、自分の車の横を相手の車が横切っていく！ これで熱くならないのはおかしい!! オマケにクエストモードというミニ四駆のゲームも入っていて、まさにお買得なソフトなのだ。

3 天外魔境 ハドソン 6月30日発売●7200円 694



１ランク落ちてしまったが、CDロムロムの凄さをまざまざと見せつけられた秀作のRPGなのだ。ちょっとアクセスが頻ぱんにあるという声もあったが、プレイにのめり込むとそうでもないようだ。今月号では実際に遊んだユーザーの声を発表した〝天外魔境プレイレポート〞、が載っているので、そっちを読んだ方がより詳しくデキの凄さがわかるよ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
4	ファイヤープロレスリング		ヒューマン 6月22日発売●5200円	638
5	サイドアーム		NECアベニュー 7月14日発売●5400円	615
6	ヴァリスⅡ		日本テレネット 6月23日発売●6780円	592
7	ニンジャウォーリアーズ		タイトー 6月30日発売●6200円	571
8	わいわい麻雀		ビデオシステム 6月19日発売●5800円	425
9	パックランド		ナムコ 6月1日発売●5200円	388
10	凄ノ王伝説		ハドソン 4月27日発売●6500円	261

ＴＯＰ10は、以下の販売店のご協力により、編集部が独自作成したものです。●協力店 伊勢丹百貨店（新宿）、

期待度 TOP 10

Ｉも人気が高かった、『パワーリーグⅡ』。みんなホントに野球好きだねぇ。そして、まさかこの名作がPCエンジンで!? の『源平討魔伝』もあるぞ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
1	パワーリーグⅡ		ハドソン●発売中●5800円	138
2	源平討魔伝		ナムコ●12月発売予定●価格未定	75
3	弁慶外伝		サン電子●12月発売予定●価格未定	69
4	ダライアス		NECアベニュー●10月発売予定●価格未定	68
5	スーパー桃太郎電鉄		ハドソン●9月15日発売●5800円	66
6	イースⅠ・Ⅱ		ハドソン●年内予定●価格未定	48
7	大魔界村		NECアベニュー●発売日未定●価格未定	39
8	麻雀学園		フェイス●発売日未定●価格未定	27
9	オーダイン		ナムコ●9月8日発売●価格未定	25
10	アウトラン		NECアベニュー●発売日未定●価格未定	21

秋葉原直撃取材 ユーザーが選んだソフト



今回から思いっきり新装開店をしたこのコーナー。PCエンジンユーザーの生の声を街頭で聞いてみようという企画なのだ。

記念すべき第1回は、秋葉原のショップ「ファミコンクラブ」で、PCエンジンソフトを買ったばかりのユーザーにアタック。清瀬市にお住まいの深沢さんは大の野球好きで、「パワーリーグⅡ」を購入。さらに、友人に「RPGの面白いやつ買ってきて」と頼まれ、なぜか「ガイアの紋章」を購入。記者が、「これはRPGじゃなくて、シミュレーションですよ」と教えたら、「ゲゲッ、タイトルを見て、絶対RPGだと思ったのに…。前にも一度こういうマチガイをしたんですよ…」だって。けっこう早とちりな人だなあ。月Pを読んでれば、こんなことないのにね。深沢さんは、自宅にはPCエンジンがないので、友人宅でゲームを楽しんでいるそうだ。──と今回はここまで。来月も、街でユーザーをキャッチするぞ。

読者アンケート TOP 10

今月に入ってひさしぶりにランキングの変動があったのだ。『天外魔境』が、僅差で『ガンヘッド』を破りトップ。これからも動きが楽しみだなあ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	天外魔境		ハドソン●7200円	93
2	ガンヘッド		ハドソン●5800円	91
3	ドラゴンスピリット		ナムコ●5500円	83
4	究極タイガー		タイトー●5500円	71
5	ダンジョンエクスプローラー		ハドソン●5800円	56
6	ネクタリス		ハドソン●5800円	48
7	定吉七番		ハドソン●4900円	46
7	凄ノ王伝説		ハドソン●6500円	46
9	スペースハリアー		NECアベニュー●6700円	43
10	ファイヤープロレスリング		ヒューマン●6300円	36

読者アンケート 累計TOP 20

『天外魔境』、『ガンヘッド』がスゴイ勢いでランクインだ。『ドラスピ』もウカウカしてられないのだ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	ドラゴンスピリット		ナムコ●5500円	444
2	究極タイガー		タイトー●5500円	385
3	ダンジョンエクスプローラー		ハドソン●5800円	324
4	スペースハリアー		NECアベニュー●6700円	252
5	定吉七番		ハドソン●4900円	203
6	ファイティング ストリート		ハドソン●5980円	202
7	凄ノ王伝説		ハドソン●6500円	166
8	改造町人シュビビンマン		メサイヤ●5200円	150
9	コブラ		ハドソン●5980円	149
10	ソンソンⅡ		NECアベニュー●5400円	130
11	ネクタリス		ハドソン●5800円	129
12	モトローダー		メサイヤ●5200円	104
13	天外魔境		ハドソン●7200円	93
14	ガンヘッド		ハドソン●5800円	91
15	ビジランテ		アイレム●6300円	89
16	アウトライブ		サン電子●5600円	88
17	魔界八犬伝SHADA		データイースト●5500円	83
17	ウイニングショット		データイースト●5500円	83
19	はにい・いんざ・すかい		フェイス●5500円	74
20	ワンダーモモ		ナムコ●5200円	65

←これは、88年11月以降発売のソフトのアンケートデータです。

移植してくんろ TOP 10

アーケードではテトリスⅡのような、〝フラッシュポイント〟が好評を博しているのだ。天の声2も発売されたことだし、大作RPGの移植を願う。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・機種	得点
1	テトリス		セガ●アーケード	150
2	ドラクエシリーズ		エニックス●ファミコン	102
3	ワルキューレシリーズ		ナムコ●アーケード	63
4	スプラッターハウス		ナムコ●アーケード	42
5	天地を喰らう		カプコン●アーケード	37
6	グラディウスシリーズ		コナミ●アーケード	33
7	ドカベン		カプコン●アーケード	30
8	ファイナルファンタジー		スクウェア●ファミコン	27
9	タツジン		タイトー●アーケード	26
10	ウィロー		カプコン●アーケード	24

マークの見方 このコーナー及びゲーム紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション
パズル　ロールプレイング　CD-ROM　2メガ用カード　3メガ用カード　4メガ用カード

ヤマギワホビー館（秋葉原）、高島屋（難波）、西武百貨店（つかしん店）、キディランド（梅田）、ハローマック（計9店舗）

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

1989 10月号

表紙イラスト／岩名涼　デザイン／村田友男

CONTENTS

PC Engine SOFT TOP 10〈トップテン〉 4

NEW GAME SPECIAL 最新ゲームスペシャル

最新ゲームスペシャルパート1

- オーダイン 8
- ダブルダンジョン 14
- ダライアス 18
- 鏡の国のレジェンド 22
- 源平討魔伝 24
- Mr.HELIの大冒険 26
- デジタルチャンプ 28
- 竜の子ファイター 30

■パート2 108〜117

- ドラえもん
- パワードリフト
- シンドバッド(地底の魔宮)
- これがプロ野球'89
- 大地くんクライシス
- ヴォルフィード
- サイドアーム
- 獣王記
- ヘビーユニット
- 逐電屋藤兵衛
- スプラッターハウス
- 熱血高校ドッジボール部
- サイバーコア
- ブルファイト リングの覇者
- アトミックロボキッド
- USAプロバスケットボール
- パラノイア

新作RPG 35

NEW GAME REPORT

- 弁慶外伝 36
- ネクロスの要塞 40
- イースI・II 42
- ニュートピア 44
- コズミックファンタジー 44

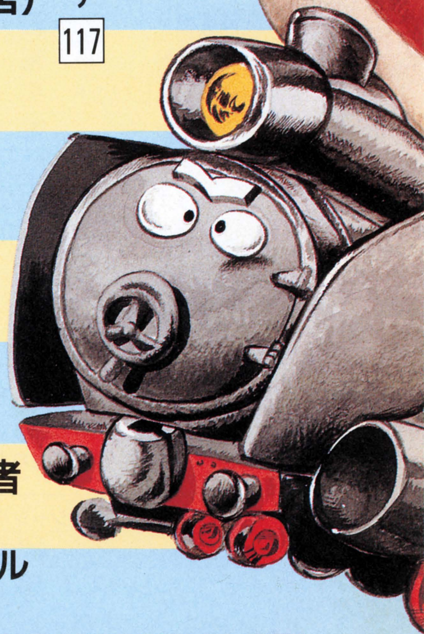
優秀作品大発表

- PC原人★発掘裏話 46
- 天外魔境★プレイレポート 48

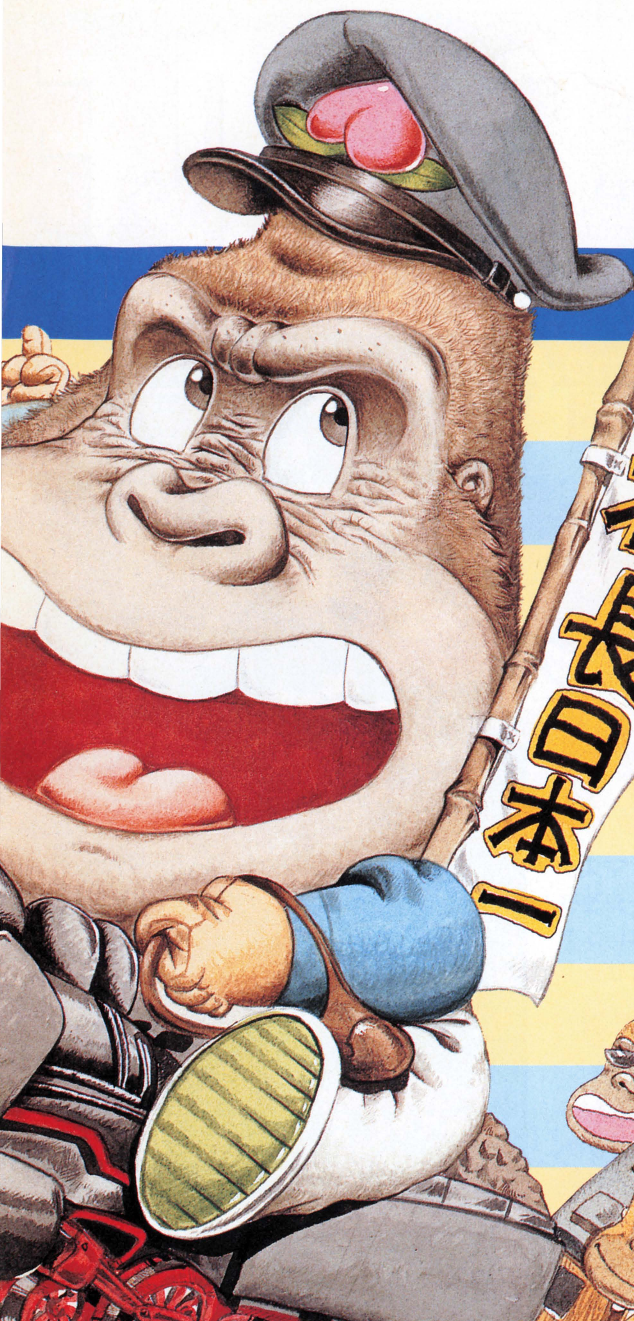
●SPECIAL専業団！

遊楽専業団 59

ARCADE GAME	VOLFIED DON DOKO DON NIGHT STRIKER	59
MOTOR SPORTS	RACING KART	62
WORLD GAME	POPULOUS DENARIS ELITE	64
TOPICS	SUPER FAMICOM	66







別冊付録 SUPER桃太郎電鉄 デリシャス観光ガイド

PCエンジン＋ 51
メディアプレス 56
ニンジン倶楽部 67

BIG PRESENT ビッグプレゼント 77

読者アンケート 74
応募ハガキ 75

プリンセスカフェ ゆ・う・ゆ 97

連載マンガ ファジーな昼下り 見田竜介 120

ゲーム最新情報
発売直前 REVIEW 118
HOT LINE
COMING SOON 122

BIG3 GAME攻略園
ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ 80
モンスター・レアー 86
ロックオン 90

激(げき)烈(れつ)技(わざ) SPECIAL 101
〈天外魔境特集〉 105

ゲーム別さくいん● GAME INDEX

アトミックロボキッド	117p
イース	42p
ヴォルフィード	112p
オーダイン	8・118p
鏡の国のレジェンド	22p
ガンヘッド	102p
源平討魔伝	24p
コズミックファンタジー　冒険少年ユウ	44p
これがプロ野球'89	111p
サイドアーム	104・113p
サイバーコア	116p
サイバークロス	102・103p
獣王記	113p
シンドバッド地底の魔宮	110p
凄ノ王伝説	104p
SUPER桃太郎電鉄	別冊付録・119p
スプラッターハウス	115p
大地くんクライシス	112p
武田信玄	103p
竜の子ファイター	30p
ダブルダンジョン	14・119p
ダライアス	18p
逐電屋藤兵衛	115p
デジタルチャンプ	28・119p
天外魔境	48・105・106p
ドラえもん	108p
ニュートピア	44p
ニンジャウォーリアーズ	97・103p
ネクロスの要塞	40p
熱血高校ドッジボール部	114p
パラノイア	117p
パワードリフト	109p
パワーリーグⅡ	103p
PC原人	46p
ファイナルラップツイン	101・103p
ブラッディウルフ	80・118p
ブルファイト　リングの覇者	116p
ヘビーユニット	114p
弁慶外伝	36p
Mr.HELIの大冒険	26p
めぞん一刻	103p
モンスター・レアー	86・118p
YAKSA神武伝承	104p
U.S.A.プロバスケットボール	117p
ロックオン	90p



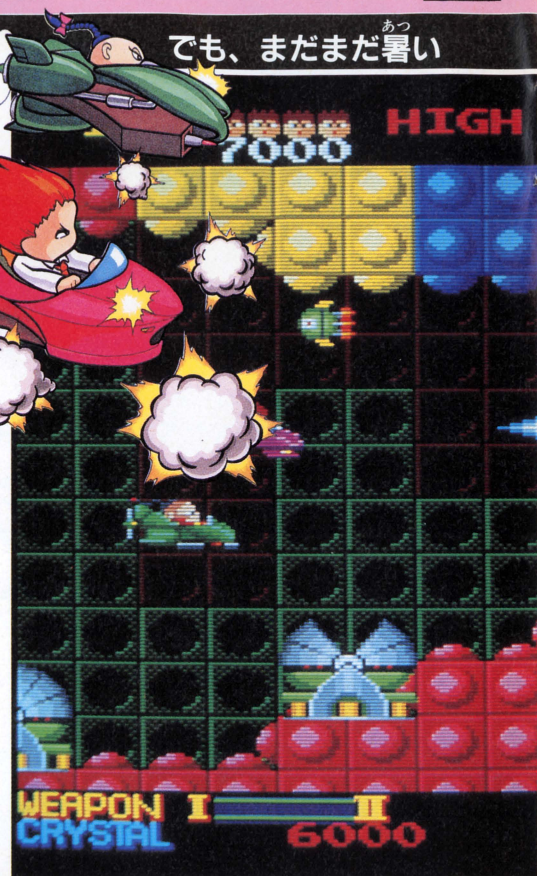
NEW GAME SPE

最新ゲームスペ

夏休みももう終わり。でも、まだまだ暑い

オーダイン ORDYNE

ナムコ／9月8日発売／6800円



コミカルな2人同時STG完成!!

8月号でチョコっと紹介した『オーダイン』。マスターの出来は前評判通りだ。ゲーセン版のイメージ通り明るく元気な2PSTGになっている。回らないはずのPCで、ここまで回した"回転"部分も見事だぜっ！



ストーリー 香奈を助け出すんだ!!

泊裕一郎は、全ての物質を変化させる原子変換装置『オーダイン』を完成。婚約者の相原香奈にプレゼントした。ところが、悪人クボタによって、香奈とオーダインが奪われたのだ。泊と助手のサンデー珍は、奪回のため出撃する。

ショットとボムをパワーアップしよう!!



▲クリスタル

1Pは泊（赤いマイシップ）を、2Pは珍（緑のマイシップ）を操作する（もちろん、性能はどちらも同じだよ）。それぞれ武器はショットとボム。ノーマルな状態でショットは1，ボムは2のパワーを持っている。パワーを上げるには、ステージ中に浮かんでいる2種類の店で、グッズを手に入れればOKだ。

敵を倒し、クリスタル（お金）を貯めて、有効なパワーアップグッズを装備することがクリアのコツだよ。なおショットの効果は一定時間で切れ、ボムは5発で通常弾に戻ってしまう。注意してくれ。

空中IN



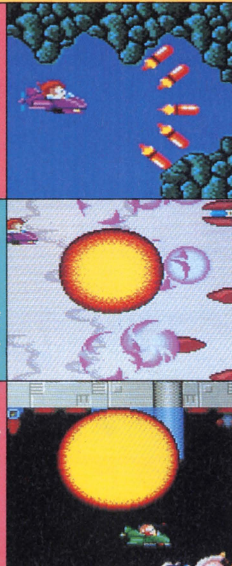
▼看板娘みゆきちゃんが、クリスタルと引き換えにグッズを売ってくれる。同じINでも、1Pと2Pでは商品リストが違うぞ。

ドリームカンパニー



▼ドリームコールテットが経営する福引き屋。ルーレットに当たると、グッズやクリスタルがもらえる。少ない投資でドドンと当てろ。

パワーアップボム



ホーミングミサイル

1発が5基の誘導弾となり、自動的に敵を捕捉するぞ。パワーは1基につき8。バイタリティの大きい敵に使おう。

ファイアーボム

斜め下に落ち、目標に当たると大爆発を起こす。爆発している間中、ずっと敵のバイタリティを減らし続けるのだ。対ボス戦に有効。

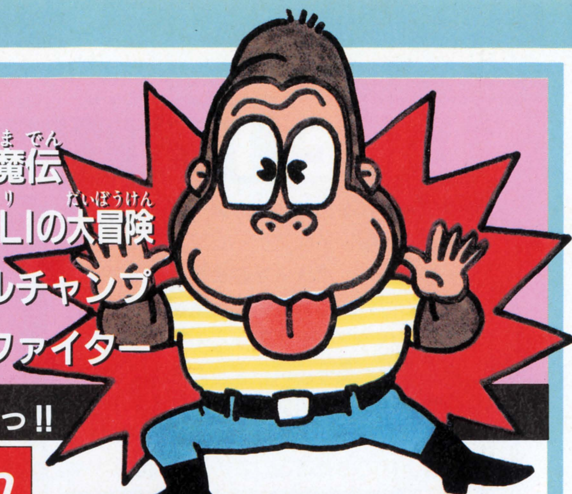
サブロック

真上に向かってまっすぐ飛ぶ以外は、効果、威力ともファイアーボムと同じ。投下機雷など、上からの攻撃が激しい場所で使おう。

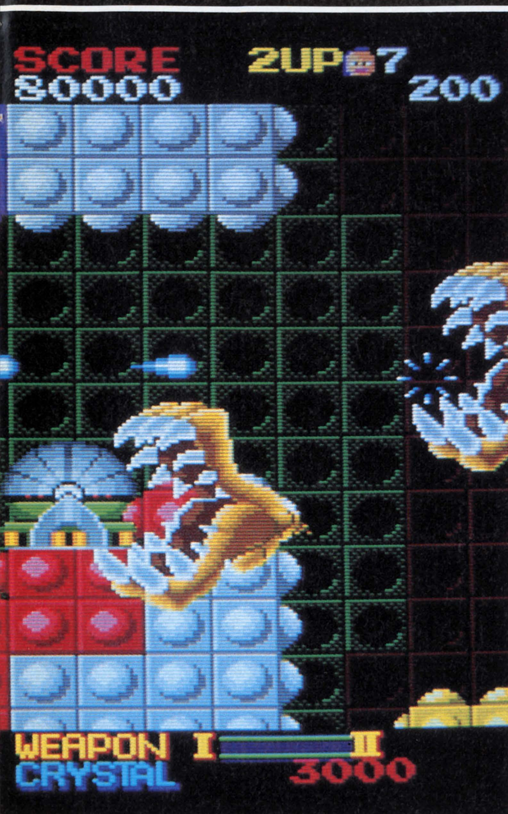
CIAL
シャル

PART 1

■オーダイン
■ダブルダンジョン
■ダライアス
■鏡の国のレジェンド
■源平討魔伝
■Mr.HELIの大冒険
■デジタルチャンプ
■竜の子ファイター



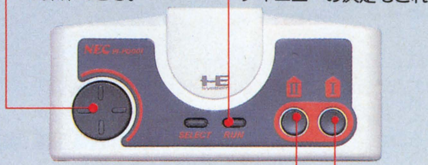
よねえ。せめて、一瞬でもスカッとさせてくれるゲームを探そうぜっっ!!



操縦マニュアルはこれ

方向キー
マイシップの移動。前後、上下、斜めと8方向に操作できる。

ランボタン
タイトル時はスタート。ゲーム中はポーズ。コンティニューの決定もこれ。



IIボタン
ショットの発射時に使用。直線上の敵キャラを攻撃する(ノーマル時)。

Iボタン
ボムの発射時に使用。前方斜め下を攻撃できる(ノーマル時)。

画面表示も覚えてね

残機数(顔の絵で表示)
現在の得点



プレイフィールド
武器の表示〔I〕
パワーアップショットの有効時間の残りのタイム表示(ゲージで表示)
〔II〕
パワーアップボムの残数表示(爆弾の絵で表示)
今持っているクリスタル
1Pに関する表示
2Pに関する表示

2Pモードだと難易度が上がるぞっ!!

オーダインは、2Pで遊ぶのが基本。厳しい敵の攻撃を、協力してきりぬけよう。ただし、2Pの時は、ボスキャラの耐久力がアップする。必ずしも簡単になるとは言えないのだ。



▼1ステージのボス・浮遊要塞。1Pの時は、バイタリティ32だが、2Pだと48まで上がってしまうのだっ!!

パワーアップショット

バルカン砲
ボタンを押し続ければ、ショットが連射になる。連射機能付きのパッドを使っていても効果はさらに大きくなるぜ。30秒間有効だ。

ワイドブラスター
当たり判定の最も大きな弾を、前方に向かって発射する。ただ、パワーは通常弾と同じく1。有効時間は30秒だ。

3ウェイ
前方3方向に弾を発射する。バイタリティの少ないザコが、大量に出現する場所で使おう。パワーは、各方向1ずつ。30秒間有効。

パワーアップショット

ストックボンバー
バリアで敵の通常弾を吸収。4発吸収するごとに自弾が強化され、最高8個の曲進弾を発射できる。障害物や特殊弾に触れるまで有効。

アフターファイアー
当たり判定のやや大きい弾を、前後に発射できる。弾は貫通弾で、敵にヒットしている間中、バイタリティを減らし続ける。30秒有効。

その他

スピードアップ
空中でのマイシップのスピードが1段階上がる。最大6段階までアップ可能。ミス、コンティニューしても効果が残るぞ。

水中モーター
これもミス、コンティニューしても効果が残る便利グッズ。水中でのスピードを1段階上げることができるぞ。

▼クボタは、最終第7ステージで待っている。こいつの操るクボタマシンは、超強力だぞ。

さあ!! クボタ退治に出発たい!!

STAGE 1 戦闘開始！まずは壮烈な空中戦だ

クボタワールドをめざす旅の第一歩。青空と雲海が、とってもキレイなステージだ。

ステージ途中で、ボス（浮遊要塞）がフワフワとジャマする以外、これといった障害物はない。敵キャラも、バイタリティ1～2のザコばかりなので、気楽に戦えるぞ。ローディとクラウドトータスは、1編隊すべて撃破するとクリスタルを出すので、確実に落とすこと。また、スピードを最低1段階は上げておくこと。この辺が注意点かな。


▶途中、何度か現れる浮遊要塞。砲台からバラバラも弾を吐くが、たいしたことはない。無視するのが一番。


◀簡単なステージだが、スピード0ではツライ。最初の空中ーNまでに、ローディが6編隊出る。その内5編隊は倒し、スピードアップを買えるようにしとこう。


◀下方から跳ね上がるクラウドシャークに注意。自機が下にいると、やられやすいぞ。

▶画面上方から、ショットとボムで攻撃。これなら安全、確実に全滅させられるのだ。

お買い物リスト

空中ーN①	1プレイヤー	ストックボンバー	5000
		ワイドブラスター＋スピード	5000
		バルカン砲	2000
	2プレイヤー	ワイドブラスター	3000
		ホーミングミサイル＋スピード	6000
		ファイアーボム	5000
空中ーN②	1プレイヤー	スピードアップ	2000
		3ウェイ	6000
		アフターファイアー	5000
	2プレイヤー	スピードアップ	2000
		ストックボンバー	7000
		ワイドブラスター	5000

STAGE 2 火山地帯！回転板が初登場するぞ

ステージ2は、溶岩の煮えたぎる洞窟面。下の溶岩、上の岩石に触れると、もちろん1ミスだ。ケーブシャーク、ハッチなどバイタリティの高い敵も出現するし、なかなか手強いぜ。また、ここでは回転板が初登場。これら回転板こそ『オーダイン』の大特徴なのだ。ゲーセンでは『システムⅡ』という基板があってこそできたこの回転。回転機能のないPCながら、ソフト上のプログラムで回しているぞ。プログラマーさん、えらいっ!!


◀画面下の溶岩に触れたら、一瞬にして地獄行き。敵のザコキャラも結構強いし、なかなかやりごたえのあるステージなのだ。


▶ザコのくせに、やたら迫力あるケーブシャーク。大口に連射し、接近してきたら上下に逃げよう。



▲ゆっくりと動く回転板。後ろの砲台は弾を吐き出すので、早めに壊しておく方が安全。

▲触れないように、板と板の間をすばやくくぐり抜けよう。また、後方から残り弾にも注意して。

お買い物リスト

空中ーN①	1プレイヤー	スピードアップ	2000
		3ウェイ	6000
		アフターファイアー	5000
	2プレイヤー	スピードアップ	2000
		ストックボンバー	7000
		ワイドブラスター	5000
空中ーN②	1プレイヤー	バルカン砲	8000
		マイシップ	50000
		ワイドブラスター	9000
	2プレイヤー	アフターファイアー＋ホーミング	11000
		マイシップ	50000
		ワイドブラスター	9000

オール敵キャラガイド

登場するザコキャラは、合計27種類。カワイイのが多いけど、実はひとくせもふたクセもある奴ばかり。特徴を大紹介だ！

	ローディ	プチコプター	エアーバン	クラウドトータス	クラウドシャーク	ロペラ
バイタリティ	1	1	2	1	1	1
得点	100	100	300	100	100	100
	1、2、4、6面に登場。編隊をすべて倒すと1000（6面は5000）Cを出す。	1、2、4、5面に登場。通常弾が武器のザコ。スピードも遅い。	1、6面に登場。2機以上で出現することが多い。通常弾を撃つ。	1、6面に登場。編隊で出現し、高速で通常弾を撃つ。編隊を倒すと1000C。	1面で登場。右下方から跳ね上がるように出現する。弾は撃たない。	2面で登場。画面中央、上下から出現。弾は撃たない。編隊撃破で500Cだ。

STAGE 3 水中面!! 水中モーターはぜひ欲しい

ステージ3は、海中が舞台。ここでは、通常のスピードアップグッズは役に立たない。その割に潜水艦など、各種敵キャラが数多く出現するので、ノーマル状態だと弾をよけきれないかも。空中INに入ったら、まず水中モーターを装備し、動きを軽快にしておこう。

通路がやたら狭い場所や、投下機雷など、特殊な障害物も多い。マイシップの操作は、くれぐれも慎重にね。



▶潜水艦、各種機雷など、水中面ならではの敵キャラが、多数出現する。水中モーターで、スピードを上げて備えとこう。



◀狭い通路の先には、回転砲台が待ちうけている。マイシップに砲口を向けて弾を撃つ危ないヤツらだ。すばやく通路を抜け、下の砲台から順番に破壊していこう。

◀水上基地から機雷を投下してくるぞ。小きざみに前後移動し、機雷を誘導してやればよけられる。先にショットで、機雷の数を減らしておけば、なお安全に抜けられるぜ。

◀ステージラスト近くにある"ドリームカンパニー"。画面上（空中）にあるので、見逃がしやすいぞ。また、潜水艦を倒しとかないと、入る前にミサイル攻撃をうけちゃうぜ。

お買い物リスト

空中IN①	1プレイヤー	ワイドブラスター＋水中モーター	8000
		ストックボンバー	12000
		ホーミングミサイル	8000
	2プレイヤー	アフターファイアー＋水中モーター	10000
		サブロック	9000
		ホーミングミサイル	8000
空中IN②	1プレイヤー	水中モーター	9000
		アフターファイアー	14000
		バルカン砲	12000
	2プレイヤー	ストックボンバー	22000
		ワイドブラスター	12000
		3ウェイ	14000

STAGE 4 難易度アップ!! この壁を越えられるか!?

水上での戦いがメインとなるステージ4。約10画面分と、全7ステージ中で最も短いが、難易度はグッと高くなってる。空中INが、スタート直後の一ケ所しかないことがその原因。ショットを買っても終盤には時間切れだし、ボムを買っても途中でミスしたら、やっぱり無駄になってしまう。グッズに頼れない以上、テクでクリアするしかないぜ。3ケ所に出現する風車とエアポットが連続で出現する地帯が特に難しい。ガンバレ!!

風車を抜けるぞ

マイシップの弾をうけた方向に回る風車。羽の上下を撃つことによって、回転方向とスピードが合わせられるぞ。また、風車後方にある回転砲台はクセ者。抜ける時に、こいつの弾をくらわないようにね。



◀ハッチと砲台からの弾をよける時、上下するエアポットはとてもジャマ。



◀空中INは、最初の一ケ所だけ。何を買うのがベストか、ちょっと悩むところだ。

▶ショットを買っても、あまり意味がない。ノーミスでボスまで行く自信があれば、F・Bかな。

お買い物リスト

空中IN	1プレイヤー	3ウェイ	18000
		アフターファイアー＋スピード	22000
		ファイアーボム＋スピード	18000
	2プレイヤー	バルカン砲	12000
		ホーミングミサイル＋スピード	15000
		サブロック	11000

	ブーン	砲台	ハッチ	トラ	ケーブシャーク	潜水艦	回転砲台
バイタリティ	8	4	22	4	22	18	1
得点	700	100	500	500	2000	1500	50
	2面で登場。自機の高さに合わせて通常弾を撃ってくる。撃破すると500Ⓒ。	2面、回転板の場所で登場。移動はせず、自機に向かって通常弾を撃つ。	2、4、7面に登場。キーウィを撃ってくる。キーウィを落とすと1発300点。	2、5、7面に登場。5方向に通常弾を撃つ地上キャラだ。	2、7面に登場。口を開閉しながら前後に移動する。1機につき5000Ⓒを出す。	3、4面に登場。上方に放物線を描いてミサイル発射。ミサイルは1発10点だ。	3、4、7面に登場。壁や地上に固定され、自機に向け通常弾を撃ってくる。

STAGE 5 クリスタルの採掘場！落盤に注意!!

地底にクリスタルが眠る採掘場。クリスタル集めのチャンスだが、無理するとたんにトラップのえじきになってしまう。嬉しい反面、恐しい場所でもあるのが、このステージ5だ。

とにかく、いたるところにクリスタルがあるが、ほとんどがトラップとセットになっている。特に、上下に動く岩、シーソーストーンに注意が必要だ。また、地底のクリスタルを取る時は、敵の動きに気をつけて。下手すると逃げ道がなくなるぞ!!



◀腕に自信がある人は、クリスタル稼ぎのチャンス！ ショットで支柱を破壊してみよう…。

▶すると地震が起こり、クリスタルロックが降ってくる。これを撃つと、1個につき1000C入るぞ。

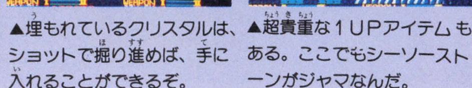
お買い物リスト

空中ⅠN	1プレイヤー	ストックボンバー	30000
		3ウェイ	17000
		ファイアーボム	14000
	2プレイヤー	3ウェイ	22000
		ストックボンバー	30000
		ホーミングミサイル	14000



▲上下に動くシーソーストーン。上はじか下はじに移動した瞬間に抜けよう。この時、慌てて敵弾をうけないように。





▲埋もれているクリスタルは、ショットで掘り進めば、手に入れることができるぞ。

▲超貴重な1UPアイテムもある。ここでもシーソーストーンがジャマなんだ。



◀ミサイルヘリが強敵。ミサイルは速いし、バイタリティも高いぞ。

STAGE 6

ボスまたボスの難関面

ボスまたボスのステージ6。本来のステージボスであるマイクを含めると、計4機のボスキャラが登場する難関面だ。復活して再登場するのは右の3機。それぞれ姿、攻撃パターン、バイタリティなどを、少しだけ変えているぞ。

空中ⅠNは2ヶ所あるので、ここでファイアーボムを装備した方がいいぞ。

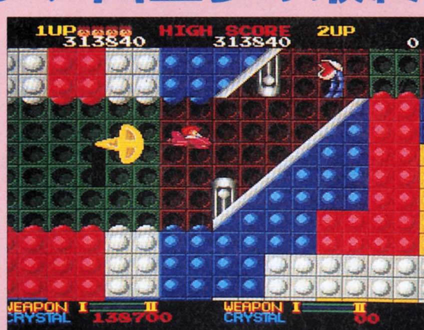


▲かつてのステージボスが、中ボスとして登場する。ここを突破すれば、いよいよ最終ステージだ。

STAGE 7 ワナ山盛りの最終面!!

最終、第7ステージはクボタワールド。長さは約24画面分。他の2倍近いロングステージだ。多種多様なトラップが次から次へと登場し、キミの行く手をさえぎるぞ。

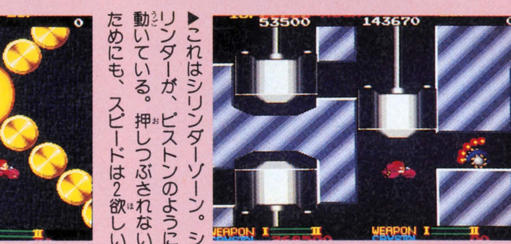
これらすべてのトラップをくぐり抜けると、最強の敵・クボタマシンと一騎撃ちだ。だが、こいつの強さはほとんど異常。キミの腕で、見事恋人香奈を奪回してくれ!!



◀トラップのひとつ、リフト。障害物が上下にスライドする。上下に間隔が広い時に、すばやく通り抜けろ。



▶こちらのトラップはタービン。羽がクルクルと回転する。間に入ってスピードを合わせて移動。接触はしないように気をつけて。



▶これはシリンダーゾーン。シリンダーが、ピストンのように動いている。押しつぶされないためにも、スピードは2欲しい。

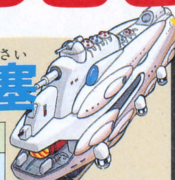
水中機雷	投下機雷	ゴールデンフィッシュ	コギコギ	エアポット	ミサイルヘリ	ピョンピョン
バイタリティ 18	バイタリティ 4	バイタリティ 4	バイタリティ 1	バイタリティ 8	バイタリティ 22	バイタリティ 4
得点 2000	得点 500	得点 300	得点 100	得点 500	得点 1500	得点 500
3面で登場。弾も撃たずその場で揺れているだけだが、固くてジャマなのだ。	3面で登場。自機が通過しようとすると、天井から落下する。落下速度は速い。	3面で登場。小ザカナを従えて現われ、通常弾で攻撃する。1機につき500C。	3面で登場。数機で現われ、通常弾で攻撃してくる。スピードはやや速め。	4面で登場。空中に浮かび、上下に移動して自機の移動をさまたげる。	4、5面に登場。高速のミサイルを発射する。1機につき5000C出す。	5、7面に登場。地上を跳ねながら自機に近づいてくる。かなりしつこいぞ。

6大BOSSキャラ撃破法

最後の敵、クボタマシンを除く全ボスキャラのデータと攻略法を公開するぞ。

※ストックボンバー、3ウェイを装備している時、ボスキャラのバイタリティが上がります。（ ）内は、装備時のバイタリティ数値です。

STAGE 1 浮遊要塞



バイタリティ		
	1Pの時	32 (40)
	2Pの時	48 (64)

上下の砲台から通常弾、中央の砲口から波動砲を撃ってくる。上下、前後に移動可能。大型キャラだが、動きは意外と速い。

◀弱点は、波動砲の発射口。なるべく接近して、ここに連射だ。波動砲発射前には、砲口にエネルギーが集まる。発射直前に上下に脱出。発射後、再び連射だ！

◀操作に今イチ自信がないキミは、離れて攻撃。弱点に撃ち込む前に、周囲の砲台を壊しておけば、なお安全！時間はかかるが、確実な方法だ。

STAGE 2 ファイアートータス



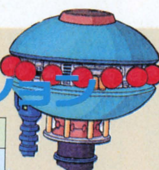
バイタリティ		
	1Pの時	80 (100)
	2Pの時	120 (160)

炎に包まれた巨大なカメ。3門のファイアーを前方に連射してくる。また、一定時間経つと球状に変化し、画面中を高速移動する。

◀本体全身が弱点。アフターファイアーかファイアーボムがあれば、一瞬で撃破できる。ない場合は、左やや上方から、敵弾を壊しながらショットを連射だ。

◀球状に変化したら、すぐに距離をとろう。敵は、回転しながら画面を四方に飛び跳ねる。これをかわし、回転が止まったら、再び連射。この繰り返しで勝てる。

STAGE 3 パワーステーション



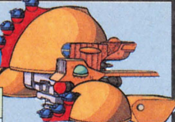
バイタリティ		
	1Pの時	36
	2Pの時	36

上下に伸縮を繰り返しながらファイアーボールを撒き散らす武装発電所。後方に1UPがあるので、破壊したらすぐに取りに行こう。

◀弱点は、ステーション中央を回転しているホリゾンタルループ。6個のループすべてを破壊すればOKだ。接近して攻撃すれば早く倒せるが、危険も大。

◀上方から攻撃すれば敵のファイアーボールには当たらない。命中前にショットで敵弾を破壊できるからだ。弱点部分には、ボムを落とせばOK。

STAGE 4 R-4B



バイタリティ		
	1Pの時	64 (80)
	2Pの時	96 (128)

最も巨大なボスであり、攻撃力も絶大！前後両方に波動砲を発射でき、小ビーム砲塔も多数持つ。前後、上下に移動も可能。

◀波動砲口が弱点。ファイアーボムがあれば、3発で撃破できる。なければ、浮遊要塞と同じ要領でショットを連射だ。ただし、耐久力は浮遊要塞の倍あるぜ。

◀撃破に手間取ると、マイシップを押しつぶすように接近してくる。下方から後方に逃げ、敵が後退したら、再び前方にまわって連射するのだ！

STAGE 5 クリスタルヘッド



バイタリティ		
	1Pの時	64 (80)
	2Pの時	96 (128)

巨大な竜の頭の形をしたボスキャラ。口から吐くジェリービーンが武器。弱点は、上アゴの部分だ。

◀こいつもファイアーボムが3発あれば、楽に倒せる。だが、持っていないと、かなり苦戦しそう。とにかく早く倒すことが大事なので、接近して連射だ。

◀時間がかかると、敵の吐くジェリービーンがどんどん増えて、逃げ場所がなくなってしまう。こうなる前に、速攻で倒してしまうに限るぜ。

STAGE 6 マイク



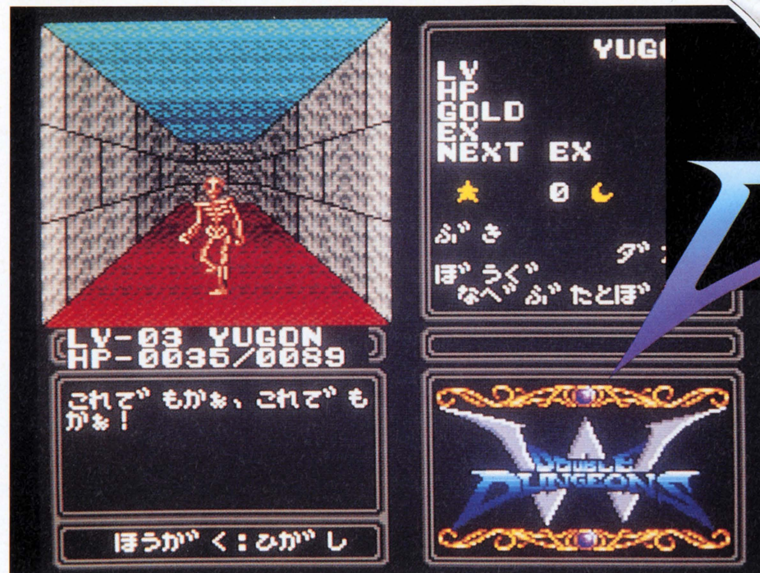
バイタリティ		
	1Pの時	128 (160)
	2Pの時	192 (256)

バリアに守られ、ミサイルを雨あられと放つ強力ボス。さらに一定時間が過ぎると、回転による体当たり、8方向ビームまで撃つぞ。

◀こいつにもファイアーボムが有効。最初の2発で周囲のバリアを消し、次の2発で本体を撃破するのだ。この時、敵の発射するミサイルに注意してくれ。

◀ファイアーボムがないと、戦いは長引くはず。こうなったら距離をとって戦う方がいいぞ。回転攻撃や8方向レーザーの乱射から逃げやすいからね。

	空中砲台	シーソーストーンの支柱	クリスタルロック	ムテッポー	ミサイルジェット	砲台	ボール
バイタリティ	6	4	1	4	16	16	1
得点	500	100	100	500	2000	1500	10
	5面で登場。自機が近づくと壁を離れ、襲ってくる。通常弾を連射するぞ。	5面で登場。シーソーストーンを支えているだけ。攻撃はしてこない。	5面で登場。支柱を壊し、地震を起こすと天井から降ってくる。1個で1000Cだ。	5、7面に登場。3方向に通常弾を撃つ。動きはトリッキー。	6、7面に登場。画面右で変型し、ホーミングミサイルを撃つ。1機で5000C。	7面に登場。2面の砲台のパワーアップ版だ。武器は通常弾だけ。	7面に登場。ピッチングマシーンから発射される弾。破壊可能だよ。



DOUBLE DUNGEONS

NCS(メサイヤ)/9月29日発売/5500円 2M

ついに発売1か月前に迫った『ダブルダンジョン』。今回は6つに分れたレベルのうち、基本となるレベル1「旋風の章」を紹介。レベル1に登場する全モンスターと、ショップで売っている全アイテム、そしてなんとマップまで全て載せてしまうのだ! これを参考にして今年の秋は『ダブルダンジョン』でキマリだねっ!

22のダンジョンがキミの冒険の舞台だっ!

先月号でもちょっと紹介したように、このゲームには、独立した22本のシナリオが用意されている。

各シナリオには、ダンジョンがひとつずつあり、そのダンジョンの広さは、レベルによって6段階(くわしくはページの右で紹介してある)。また、出現する敵や用意されているショップの種類も、レベルによって異なっている。

シナリオの選択に関しては、レベル6の「天空の章」を除いては、どれをプレイするかは、自由に選択OK。とはいうものの、ゲームの慣れの問題もあるので、最初はレベル1の「旋風の章」の8つのシナリオのどれかを選び地道にプレイしていくのがいいだろう。

シナリオがそれぞれ独立していることからもわかるように、プレイヤーの経験値は、新しいシナリオを選択した時点で0に戻る。持ち物もなくなってしまうから、そのつもりで挑もうぜ。

< STAGE SELECT / Level 1 >

1 旋風の章 / 2 蒼魔の章		
ごいほうさ さがして	こんせい まじゅう	2 蒼魔の章
おおごくさ すくえ	ししゃの もうしゅう	
ふしぎな ユキダルマ	こうきなる まじん	3 火炎の章
くろいはねの あくま	さいかいの とも	
くるったまほうつかい	はくしゃくの けつみゃく	
おうごんの うで	くろがねの いちぞく	4 漆黒の章
あおい ようま	はくぎんの せんし	
フルプルギスの よる	ひとつめの きょじん	
うみの まじん	しゃくねつの せきりゅう	5 闇雲の章
じごくの ふち	まおうの ふういん	
えんこんの じゅかい	さいごの たたかい	6 天空の章

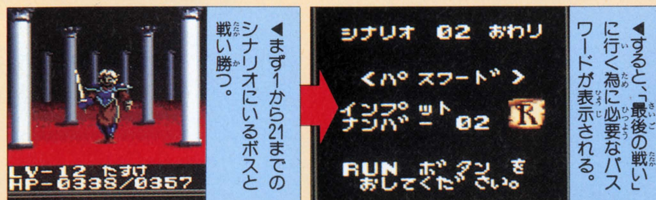
レベルとダンジョンの大きさ

- レベル1 ダンジョンは16×16マスで構成されている。やはり最初はここから。
- レベル2 32×32マスの1時間程度で完結するダンジョンが6つある
- レベル3 2時間程度で完結するダンジョンが4つあり大きさは48×48マス。
- レベル4 4時間程度で完結するダンジョンが2つある。大きさは64×64マス。
- レベル5 8時間程度で完結するダンジョン、大きさは96×96マス。迷路も複雑で、かなり大変。
- レベル6 約16時間で完結するダンジョンで大きさは128×128マス。レベル1の64倍の面積だ。このダンジョンは中ボスがたくさんいたり、ショップが8軒もあるのだ。

最終目的「天空の章」の「最後の戦い」へ行くには?

このゲームは時間が無い時は短いシナリオ、ゆっくり出来る時は長いシナリオというように、いつでも気軽に楽しくゲームが出来る様になっている。

ではこのゲームには最終目的が無いのかというと、そんなことはない。22本目のシナリオをクリアすると、普通のシナリオクリアの時に出る簡易メッセージとは違った、ゲーム全体のエンディングが出てくるのだ。ではどうやったら22本目のシナリオに行けるのか詳しく説明しよう。



◀まず1から21までのシナリオにいるボスと戦い勝つ。

◀すると、「最後の戦い」に行く為に必要なパスワードが表示される。

< PASSWORD INPUT >

ABCDE あいうえお アイウエオ
FGHIJ かきくけこ カキクケコ
KLMNO さしすせそ サシスセソ
PQRST たちつてと タチツテト
UVWXY なにぬねの ナニヌネノ
abcde はひふへほ 01234
fghij まみむめも 56789
lmnoq らりるれろ !?&:・
rtuvy やゆよをん /@""「」

< シナリオ22 パスワード >

◀そして、「最後の戦い」のパスワード入力画面でシナリオ1から21までのパスワードを順番に入れて行く。

パスワードを入力

22のダンジョンの基本はレベル1にある!!

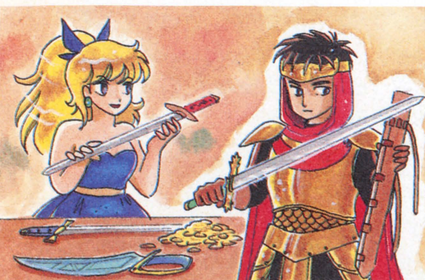
(LEVEL1)旋風の章に登場するモンスターを紹介

さっきも書いた様に、シナリオを1つクリアするたびに主人公の経験値は0になってしまうから、ここで紹介する22匹のモンスター達はどのシナリオにもほとんど登場する。HPがめちゃくちゃ高いヤツや、魔法攻撃をしかけてくるヤツなどそれぞれの特徴をよくつかんでおこう。

モンスター	解説
グリーンスライム	ザコ中のザコ。まずはこいつでレベルアップだ。
レッドスライム	グリーンスライムが少し強くなっただけ。
ブルースライム	そう強くもないが、油断していると痛い目に会うかも。
キラービー	HPは少ないが、動きが恐ろしくすばやい。
ゴブリン	見かけによらず意外と弱い。LV3あれば勝てるだろう。
オーガー	HPがめちゃくちゃ高い。地道に攻撃しよう。
キラーアント	ただのアリと思ってなめてかかると意外と苦戦するぞ。
クイーンアント	そんなに強くはないが、攻撃力の高さはあなどれない。
デススパイダー	たいした敵ではないがお金と経験値をたくさんくれる。
キングスパイダー	ほとんどデススパイダーと同じと思っていいだろう。
タランチュラ	デススパイダーとまちがえるとひどいめに合うぞ!
アイアンヘッド	攻撃力が高いから早めに勝負を付けよう!
インプ	レベル1では最高の攻撃力を誇る。逃げるのも手だ。
ポイゾントード	ハンパじゃなくHPがあるから、長期戦を覚悟しよう。
マーシュスネーク	ただのザコかと思って気を抜くとすぐ殺されちゃうぞ。
パンプキンヘッド	ハロウィンで有名な、カボチャのお化けだ。
ホーク	ホークもそうだが空を飛ぶ敵は非常に動きがすばやい。
ファルコン	見た目はホークとそっくりだがこっちの方が数段強い。
デスクロー	ホークよりちょっと強い程度だがお金は倍以上くれる。
透明人間(男)	始めは見えないが、ダメージを与えると姿を現わす。
キラーウルフ	狼だけあって攻撃力とすばやさは飛び抜けている。
シルバンウルフ	レベル1の中では1番HPが高いザコキャラ。
マミー	現代に復活した古代のミイラ。防具を揃えて迎え討て。
ジャイアントヒル	人の血を吸うあのヒル。弱い割に結構経験値をくれる。
ガーダー	鎧を身にまとった騎士。十分レベルを上げて戦おう。
スケルトン	おなじみのガイコツ。お金をたくさん持っているぞ。
ソーサラー・1	魔法使い。その名の通り、魔法を使って攻撃してくる。
ネクロマンサー・1	特徴はないが、逆に言えばバランスのとれた手強い奴。

アイテム入手がダンジョン攻略のコツ

このゲームに限らずショップでの武器や防具の買い物はとても大事。ここでがまんしてもう1ランク上の武器を買うかどうかなどね。『ダブルダンジョン』の場合は物価が高めだから、特に慎重に考えなくちゃいけない。



そこで、ここではどのシナリオにも出てくるショップ1で売っている物を紹介するぞ。表にある数字はそのアイテムの買値。ちなみに武器やアイテムの売値は、全て買値の半額。

ショップ1のお品書き

アイテム	買値	解説
ショートソード	20G	安くて手軽だが、最初から持っているダガーとたいして変わらない。
ショートスピア	80G	ヤリの中では1番安いけど、ショートソードよりはこっちの方がお勧め。
ロングソード	200G	レベル1最強の武器。ある程度お金がたまったら必ず手に入れよう。
布の防具	60G	布製の服と盾の組合せ。最初のTシャツとなべぶたよりはましだけど…。
皮の防具	100G	皮でできた鎧と盾。お金に余裕があるなら買ってみるのもいいだろう。
木の防具	200G	200Gはかなりつらいけどぜひ欲しい。ボスのところへ行く時はぜひこれで。
ヒールポーション	40G	HPがある程度回復することができる。お金が余ったら買おう。
リフレッシュ	300G	HPを完全に回復することができる。長期戦で効果絶大。

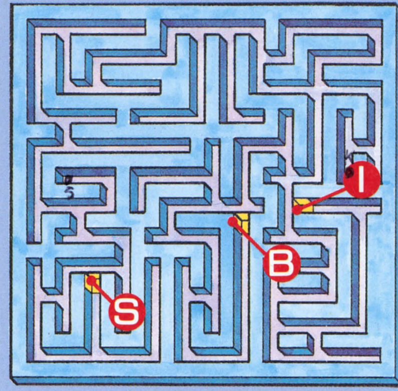
LEVEL 1 旋風の章全8シナリオを

〈マップ中の文字の意味〉B＝ボス　S＝ショップ　I＝宿屋

財宝を探して

STORY
王国に古くから伝わる財宝が消えた。王はダンジョンに漂う妖気を感じ、さっそく戦士を送り込んだが1人として帰ってこない。そして新たな戦士が選ばれた。

1プレイヤーは問題はないが、2プレイヤーがショップに行こうとすると、途中で必ずマーシュスネークと戦わなければならない。こいつに勝つには1人では無理だから1プレイヤーが協力してあげよう。



ミミック



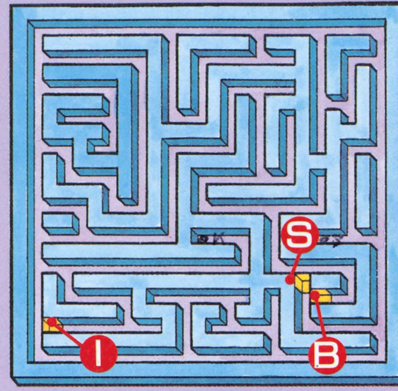
HP	125
AP	64
DP	12

一見ただの宝箱だが、近づくといきなり中から手を伸ばして来るぞ。

王国を救え

STORY
平和の続いた王国の魔の力が忍び寄っていた。その魔力は廃墟となったダンジョンから発されている。王国に次々と災いが襲いかかり人々が救いを求めている。

1プレイヤーと2プレイヤーの出現位置が近いうえに、ショップもすぐそばにある分ラクなシナリオだ。ダンジョンの周りを囲むように道があって、めったに道に迷うことはないだろう。



ダークエルフ



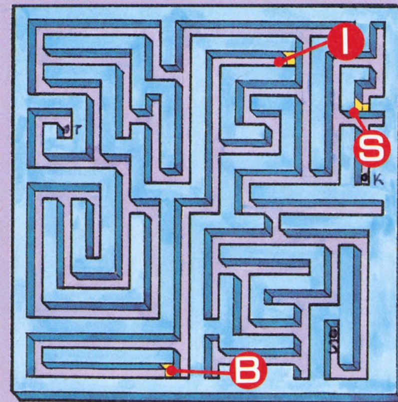
HP	135
AP	82
DP	6

エルフ族のはぐれもの、それがこのダークエルフだ。動きが素速いのが特徴。

不思議なユキダルマ

STORY
ダンジョンに入ってしまった少女が行方不明になってしまった。村人達に探して欲しいと頼まれた戦士は少女を救う為ダンジョンへと入って行った。

ショップや宝箱の前など、重要なところに必ずといっていい程、強いモンスターが待ち構えている。そいつらに勝てるレベルになるまでの経験値稼ぎがつらい、それさえ越えればクリアは目前。



スノーマン



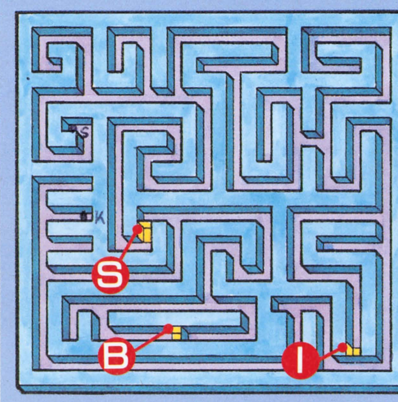
HP	140
AP	85
DP	8

魔法使いによって生命を吹き込まれたユキダルマ。HPが高いから長期戦覚悟。

黒い羽の悪魔

STORY
人の生き血を吸う悪魔のうわさが王国に広まっている。夜になると人々を誘い出す黒い鳥。あれは悪魔の化身なのか？　王は真実をつきとめる為戦士を呼んだ。

このシナリオは1プレイヤーと2プレイヤーが近いからすぐ合流しよう。3つの宝箱のうち2つはお金だから、ここではお金の心配はしなくていい。できるだけアイテムを買ってボスのところへ行こう。



ガーゴイル



HP	130
AP	86
DP	12

悪魔の彫像が、突如として動きだしたモンスターといわれている。

ダンジョン踏破の為の冒険5大ポイント

ここでは、全シナリオを通していえる冒険のポイントを5つ紹介しよう。22ものダンジョンを制覇するには、それなりの覚悟と知識が必要となる。なのにただがむしゃらに突き進むだけでは、いっこうにらちがあかないぞ。ここに書いてあることをよ〜く覚えておいてほしい。

1 無理するな!!

このゲームの戦闘システムはいつでも敵から逃げられる。が、だから、といって無理してねばるとすぐ死んでしまうぞ。1度逃げても敵はそこにずっといるんだから無理は禁物だ。

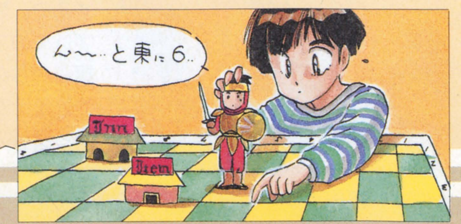


▶危ないっ！　あと1撃で死んじゃう。

◀セーフ！　もう少しでやられるところだった。

2 現在位置を確認しよう!

いくらマップがあれば大丈夫、といってもそれは自分が今いる位置が、判っていればのはなしだ。1度迷うと復活はつらいからちょくちょく現在位置をチェックしよう。



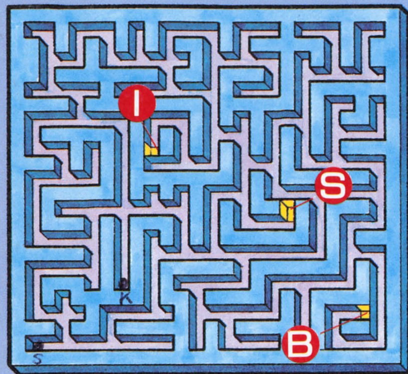
一挙に紹介!!

全22本のシナリオのうち基本となるレベル1『旋風の章』のマップとボスキャラを詳しく紹介。ぜひ参考にして欲しい。

狂った魔法使い

STORY 王に仕えていた魔法使いが姿を消した。と同時に王が病に倒れた。どうやら魔法使いが呪いをかけたらしい。王を救うため戦士はダンジョンへ向かったが…。

細かく枝分かれした道、そしてそれらが行き止まりではなく、別の道とつながっているからやっかいだ。1度迷うと自分の位置を確認するのが大変だから、ここでは絶対に迷わないように注意しよう。



ソーサラー・2



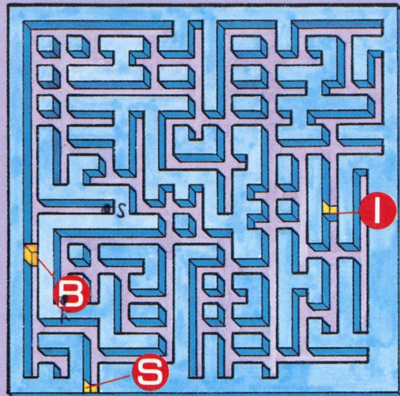
HP	140
AP	75
DP	8

元は王に仕えていた宮廷魔術師。一見ソーサラー1と同じだが、強さは雲泥の差。

黄金の腕

STORY 太古の大海賊の魂がダンジョン内をさまよっているらしい。冒険者からその話しを聞いた戦士は真実を確かめるためダンジョンへと向かった。

このシナリオはスタート直後に倒せる敵がほとんどいないうえ、ショップの前にマミーがたちはだかっている。あせらず、気長にレベルを上げていかないと、いつまでたってもお金がたまらないぞ。



スケルトンマスター



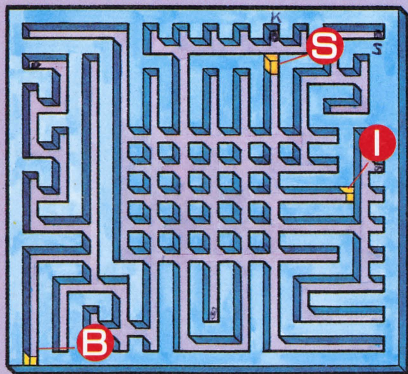
HP	135
AP	80
DP	10

光り輝く黄金でできている義手が印象的。ぜひリフレッシュを持っていこう。

蒼い妖魔

STORY 王国には『謎の蒼騎士』の伝説がある。彼を見たものは必ず戦いに巻き込まれる。戦士は旅の途中で蒼騎士と出会い彼に導かれるようにあとについていった。

迷路自体は単純なんだけど、重要な場所（ショップや宝箱）のそばには強い敵がいる。真ん中の碁盤の目になっているところは、強い敵がいないからここを歩き回ってレベルを上げるのもいいだろう。



ブルーナイト



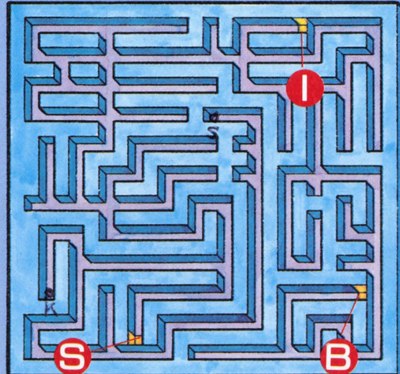
HP	150
AP	82
DP	12

最強の戦士を求めてさまよっている騎士。レベル1のボスでは最強！

ワルプルギスの夜

STORY その昔大賢者マルラにより倒された魔女達がいた。魔女達の祭りに昔の恨みを持つ黒き魔力のもの達がひそかに忍び寄ってきた。魔女達の叫びが聞こえる…

マップの構成が非常に単純なのであまり迷うことはないだろう。右上にある宝箱はリフレッシュだから忘れずに取っておこう。ネクロマンサー、ファルコンは十分レベルを上げないと、とても勝てないぞ。



ウィッチ



HP	130
AP	83
DP	7

昔大賢者マルラに倒された魔女達の生き残り。弱点の防御力を攻めろ！

3 カギを探せ！

ボスがいる部屋は全てとびらにかぎがかかっていて、そのとびらを開けるにはユニコーン・キーが必要なんだ。これを持たずにボスの部屋へ行ってもムダだから、必ず途中のダンジョンで手に入れておこう。



◀ユニコーン・キーは宝箱に入ってる。

4 レベルアップをうまく使え

主人公はレベルアップすると体力が回復するんだ。だから、体力が少なくなってきたのに、宿屋に行くお金がないときは、ザコを相手にしてレベルアップすれば一安心ってワケ。

▶こいつを倒せばLVアップだ。



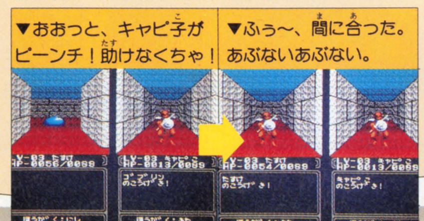
◀やったね！体力回復だい。

5 2人で協力しよう

せっかく2人同時プレイができるんだからうまく利用して助け合わなきゃ。2人で戦えばこわいものなしだもんね！

▼おおっと、キャピ子がピーンチ！助けなくちゃ！

▼ふぅ〜、間に合った。あぶないあぶない。



SUPER DARIUS

NECアベニュー／
CD版　10月下旬発売・価格未定
カード版　年末発売予定・価格未定





完成直前！の最新情報だっ!!

PCエンジンで完全に再現した２重スクロール、BGM、巨大キャラ。プログラマーだけでなくPCエンジンの機能をも酷使した、怪物シューティング『ダライアス』も完成目前だ。残念ながら２Pモードははずされたけれど、それを除いてもクォリティの高いゲームになりそうな予感がするぞ。

今月もアベニューさんから入ってきた最新情報を一気に発表しちゃうぞ。CD−ROM版に入る謎のボスキャラの情報もちゃんとするからお楽しみに！

アームのグラフィックもできたぜ!!

前回も書いたけど、シルバーホークは色ちがいの敵キャラを倒すと出現するパワーカプセルでパワーアップする。今月はアーム（バリア）パワーアップの写真が手に入ったぞ！



●アーム

ふつうのバリア。敵や弾を防ぐ。３発攻撃を受けるとなくなるが続けてパワーアップすると耐久力が１ポイントずつ上がる。ちなみにアームパワーアップは青い玉だ。



●スーパーアーム

青い玉を８個取ると青い玉を取った時に追加される耐久力が２ポイントになる。ここまでパワーアップさせればよほどのことがない限り死ぬことはないだろう。



●ハイパーアーム

青い玉を16個取ると金色に光るハイパーアームに！　地形にぶつかる寸前に自機をあらぬ方向にはじいて身を守る。下手に取ると死を招くこともあるけどね。

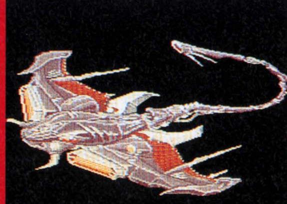
ダライアスマニアにはCD

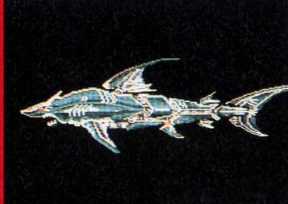
CD版とHuカードはズバリ、ここが大きく違う!!

①BGMは無論CDサウンド――Huカード版では「うーむ、これはぁ」とZUNTATA（タイトーサウンドチーム）の人間をうならせたほどのすごいBGMが入っているのだが、CD版はもちろんオリジナルのBGMを収録しているのだ。

②ボスキャラやエンディングも完全収録＋α！――Huカード版ではメモリの都合でボスキャラ８体、エンディングも一つしか入らないのだが、CD版ならボスは16体（幻のキャラは５体収録！）、エンディングも５種類以上収録されているのだ。

ダライアスを骨までしゃぶりたいのなら迷わずCD版だぜっ!!


ビッグラジャーンヌ


ガードサベージ

幻のボスキャラのうちの２体がこれ。CD版には、他にも３体〝幻のボス〟が収録されるのだ。



これがシルバーホークの最強装備だ!!

▲ウェーブ、マルチボム、ハイパーアームをつけたらボスも恐くない!!

全7ステージ、26ゾーンを越えて惑星ダライアスを脱出だ!!

巨大な敵戦艦を撃滅せよ!!

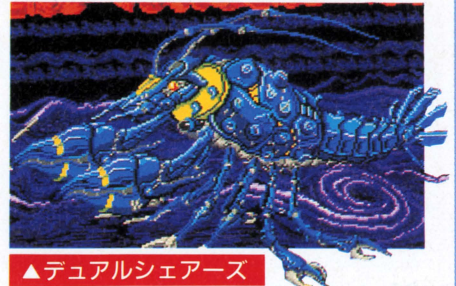
このゲームの最大の山場はなんといってもボスとの対決! 画面の半分を占める巨大な魚型戦艦との対決はまさに圧巻。当然のことだが攻撃ははげしいぞ。

また、PCエンジンに移植されるにあたってボスの攻撃方法はかなり手直しされるそうだ。今回はアーケード版の攻撃方法を書くけど、完成時には変わるかもしれないよ。



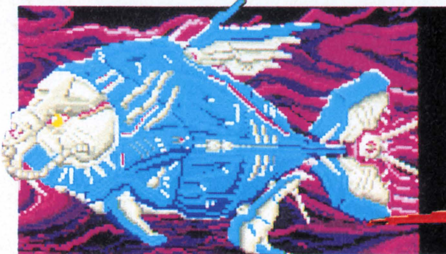
▲キングフォスル

シーラカンスをモチーフにしたボス。口から5方向に弾をはく。口を開けた時に弾を撃ちこめば倒すことができる。



▲デュアルシェアーズ

アメリカザリガニがモデルのボス。ハサミから多方向に弾を撃つ。ハサミをもぎ取った後、弱点であるカラータイマーに弾を撃ちこめば倒せるのだ。



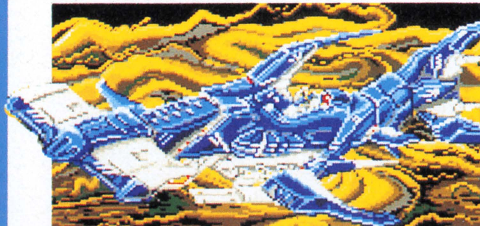
▲ファッティグラトン

ピラニアをモチーフにしたボスだ。口からピラニア弾を撃つ。このピラニア弾は撃つと4発に分裂する。口が弱点だが、かなり狙いにくい。



▲キーンベイオネット

これはカジキマグロだね。胸ビレと背ビレからレーザー、口の先から弾を連射してくる。こいつも弱点は口。狙いにくいから要注意だぞ。

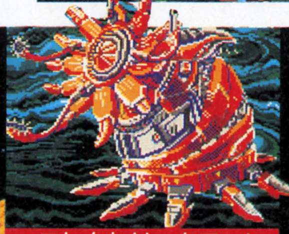


◀アイアンハンマー

シュモクザメ型の戦艦。レーザーとホーミングで攻撃してくる。特に弱点はないが、頭部は無敵だ。体の他の部分を狙おう。

▼ストロングシェル

CD版のみ登場するカメ。コウラの砲台から多方向に弾を撃ちつつ、なおかつホーミングミサイルも撃つ。弱点は頭だけど、時々引っ込めちゃうんだ。



▲エレクトリックファン

イソギンチャク型の戦艦。レーザーとホーミングミサイルで攻撃する。弱点は口の中だが、そこからレーザーで攻撃してくる。



▼グレートシング

当然クジラ。レーザー、ホーミングミサイル、イルカ弾(ピラニア弾と同じ)、ドリルミサイルとありとあらゆる攻撃をする。

▼グリーンコロナタス

アーケードでは最強のボス。タツノオトシゴ型の戦艦で、3方向に弾を連射しつつホーミングミサイルやレーザーでも攻撃してくる。

版がオススメ!!

◀CD版にあって、Huカード版には登場しないタコとイカ。



オクトパス▼

◀耳から火の玉を発射。さらにレーザーとミサイルも撃つ強敵。



◀カトルフィッシュ

▶10本の足からレーザーを撃ってくる。この足をすべて破壊すればOKだ。

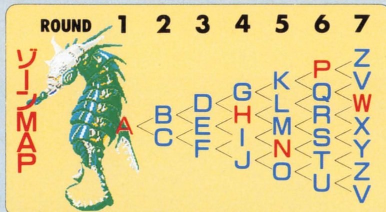
全7ラウンド、26ゾーンでの

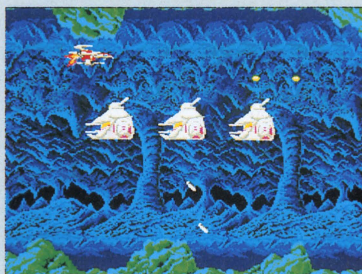
宇宙洞窟ゾーン

シルバーホークの旅はここから始まるのだ！

ゾーンA、H、N、P、Wが宇宙洞窟ゾーン。流れるBGMはCAPTAIN NEO。

このゾーンは上下に岩がつきだしている洞窟での戦いだ。天井にはりついている機雷やミサイル戦車に注意しなければならない。また、面によってはかなりせまい所にはげしい敵の攻撃があることも。このゾーンはダライアスの基本となるゾーンなので決しておろそかにしないように。





◀これがゾーンA。前にいるのはソイド。かなりカタイのでひたすら撃ちまくろう！



◀ちょっとでっぱった岩。自分は岩に当たるとミスになるんだけど、敵はそんなことは無視して攻撃してくる。これはちょっとキタナイよね。

◀Nゾーンは A、Hゾーンとちがって、細長い岩がいくつか並んだマップだ。初心者にはけっこうきついゾーンだったのだが、PCエンジン版では…？

◀ここがPゾーン。Nゾーンよりマップが難しい上に敵の攻撃もはげしかった。アーケードではここと Lゾーンが「ハードな面」といわれてたなあ。

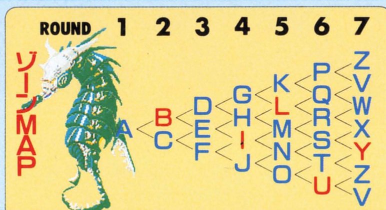
都市地帯ゾーン

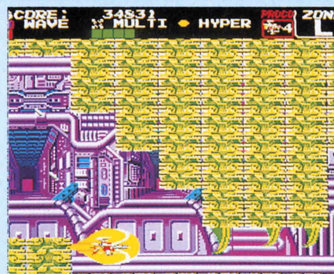
地上物の攻撃が激しいぞ武装都市を抜けろ！

この宇宙都市ゾーンでも、なんと！ 2重スクロールを再現しているのだ。しかも、かなり美しく。スゴイっ!!

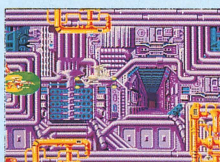
さて、この面は宇宙洞窟ゾーンに輪をかけてせまいので、敵の攻撃をかわしにくいのと、敵の地上物の攻撃が気のせいか、他のゾーンより激しいのが特徴。アームで防御してても、ちょっとミスるとバリバリはがれちゃうのだ。

BGMはイノガニックビートだ。

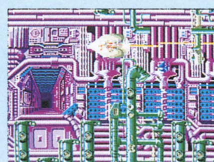




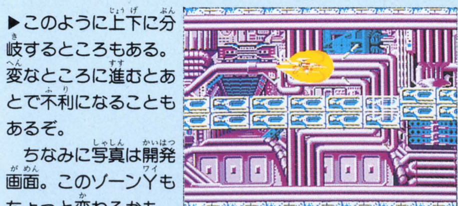
◀Pゾーンと同じくらい難しいのがこのLゾーン。行き止まりはあるし、通路はせまい。その上敵キャラだって多いのだ。



▲ミラーゼは自機めがけて体当たりしてくる。倒すと光弾（破壊可能）を撃つので要注意！



▲こんな時にアームパワーアップを持った敵が……。必ず倒して、アームをさらに強化しよう。



▶このように上下に分岐するところもある。変なところに進むとあとで不利になることもあるぞ。

ちなみに写真は開発画面。このゾーンYもちょっと変わるかも。

山岳地帯ゾーン

軽快なBGMにのって敵を全滅させちゃえ！

このゾーンの曲は軽快なCOSMIC AIR WAY（余談ではあるがレインボーアイランドにもこの曲が入っている）。

山岳ゾーンには前2つのゾーンと違って、天井がない。だから地上物よりも空中物の攻撃のほうが激しいんだ。

ただ、地上物を気にしないで進んでいるとレーザーの直撃をくらったりするのでボムで倒すように。







▲▶山岳地帯といっても、上空を飛んでいるせいか、いきなり高い山がドーンと出ることはない。



▲青ソイド出現！ 必ず倒して青パワーカプセルを手に入れてアームを強化するのだ！ ミスってしまうと武器は退化しないものの、最弱の状態になってしまうのだ。

脱出作戦スタート

ダライアスのゾーン種別は宇宙洞窟、都市地帯、山岳地帯、海底都市、バンアレンベルトの5つ。今回はこの5つのゾーンをくわしく紹介しよう。

海底基地ゾーン

海中に没する遺跡は何を意味するものなのか?

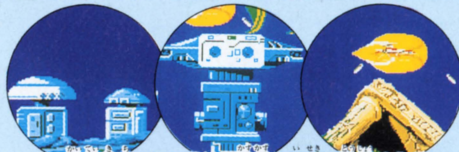
このゾーンは水面からさしこむ光が美しいと評判のゾーンだ。だが、ここもベルサーの手によってミサイルや連射砲台の設置された武装エリアと化した。

さんごや都市のかげからいきなり出てくる地対空ミサイルやミサイル戦車などが登場する。また、空中物も山岳地帯なみに登場するからなかなか気が抜けないぞ。

BGMはその名の通りTHE SEA。しかし、S、Zゾーンの遺跡はなんなんでしょ。




◀美しいさんご。しかし、その間から敵が出ることもあるので恐い。前方の敵はデリドマイド。かなりトリッキーな動きをする。


▲海底基地ゾーンには、数々の遺跡が登場するぞ。


▲これがうわさの海底遺跡。この『海の神』のような像はいったい何を意味するのだろうか?

バンアレンベルトゾーン

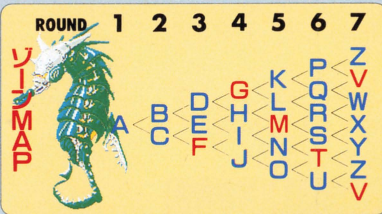
アステロイドの降る荒野をひたすら進め!

バンアレンベルトは宇宙面。

このゾーンは山岳地帯ゾーンなみの敵の攻撃をしかけてくる面と、アステロイドが降る面がある。

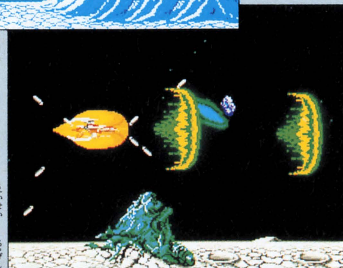
後者のアステロイドゾーンはゾーンの最初から最後まで隕石が降りそそぐステージだ。この隕石を撃てば、高得点が稼げるぞ。言ってみれば、ボーナスステージ的な面なんだ。

BGMはメインテーマ〜CHAOS。




▼アステロイド面。本当はアステロイドの数はもっと多いので安心するように。


▶Fゾーンはこんな感じになる。前方の敵はゾイド。


◀いきなりこんな衛星が出現したぞ。当たるとミスになるので気をつけろ!

ベルサー軍戦闘メカ大集合!!

ダライアスの敵キャラクターは地上物、浮遊物、対空戦闘機を合わせて50種類! 今回はその一部を紹介しよう。詳しいデータや撃破法は、次号以降で特集するぞ。

対空戦闘機

ネシウム / クロドイド / デリドマイド / サイクリン / リモナー

バルビ / ゾイド / セトア / ミラーゼ / デギタリス

地上物

ニータササN2 / ノウコV15 / ラハーオB22

ノジツS1 / ジツミP19 / トモマヤJ23

鏡の国のレジェンド





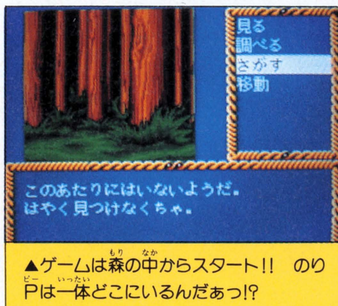
ビクター音楽産業
10月末日発売
価格未定

ボクらのアイドル・のりPと、ファンタジックなAVGで共演！男のコなら誰でも感激のソフトなのだっ!! 不思議な鏡の国には、ヘンテコな生き物や恐しい怪物、そして、数々の謎がキミを待っている。さぁ、一刻も早くのりPを救い出そうぜっ!!

不思議の国で、のりPと共演しようぜ!!

突如として何者かに連れ去られた、ボクらのアイドルのりP。彼女を現実の世界へ救い出すのがキミの使命だ。

ゲームはコマンド選択方式で進行するぞ。時には森の中をさまよい、情報を集め、謎を解き、魔物と闘わなければならないのだ。のりPの笑顔と歌声にうっとりしているだけじゃエンディングは見られないぞ!!



▲ゲームは森の中からスタート!! のりPは一体どこにいるんだあっ!?



▲ムリをしたり、良く考えずに行動すると悲惨な結果に。のりPゴメンネ…、



これがこのゲームのイメージマップだ。楽しそうだね。

敵か味方か? 変なやつら!!

登場キャラは超個性的!!

のりPを捜してヘンな世界へやって来たキミの前には、ヘンなヤツらが登場するぞ。彼らに会ったらまずのりPについて知っているかどうか話を聞いてみよう(当然みんな肉声でしゃべる)。カッコはヘンでも、中にはキミに重要な情報やアイテムをくれるヤツもいるぞ！

そして、相手によっては勇気を出して闘うことも必要なんだ。



▲キミが最初に出会うのがこの〝しゃべる石〟なのだ！

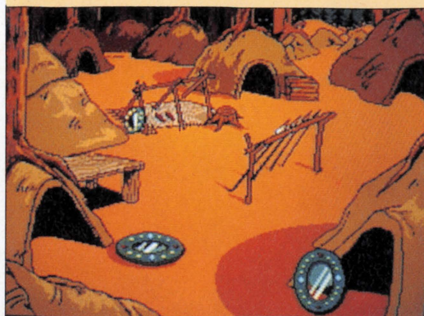


▶森の中になぜかでっかいカニの化け物。コイツは話が通じないらしいぞ…

▼軽いノリでスピークするソウルなカエル、パヨパヨ。声が聞かせられないのが残念！



しずまりかえったブランケットの村。一体何が!?



キミが最初に訪れるのはブランケットの村。しかし、この村には人影がない。村人たちは全員、ダーナという魔法使いに呪いをかけられ、鏡になってしまっているのだ。
村人の家を訪れたら、まず鏡をよ～く調べてみよう。この村の人たちは、姿こそ変えられているものの、きちんとあいさつして話しかけるといろいろ情報をくれるんだ。もちろん、のりPのことも聞いてみよう！



▲鏡にされてしまった人々からくわしい話を聞いてみようね。

▼長老と話をすると、カギがかかっている小屋へ入れるカギを貸してくれるんだ。

愛があれば、のりPと会えるっ!?



▲コンパクトを使うと、鏡の中からのりPが登場。困った時にはキミを助けてくれるんだ。

魔法のコンパクトは最重要アイテムだ！

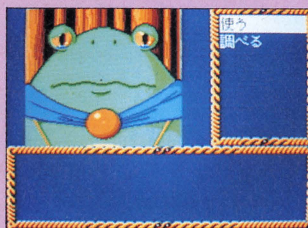
ブランケットの村で手に入るのが、〝魔法のコンパクト〟。これを使えば、遠くにとらわれているのりPと、話ができちゃうぞ。



◀愛のパワーで「本当に愛している人」を呼び出せるコンパクトなのだ。



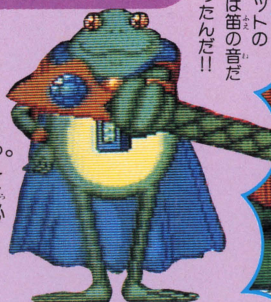
パヨパヨっていいやツなんだっ！

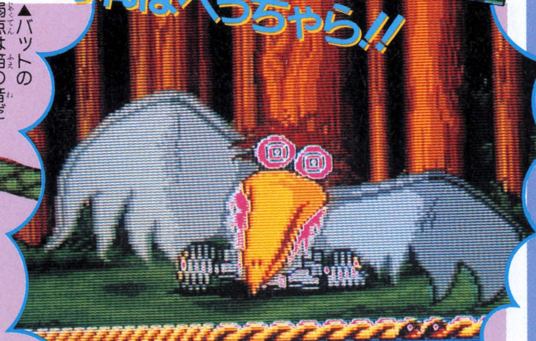


▲パヨパヨにのりPの歌を聞かせてあげよう。感動して〝魔法の笛〟をくれるよ。

戦闘に必要な武器を手に入れよう！

のりPを捜し出すためには、闘わなければならない時もある。だけど、何にも持たずに闘っても結果は×。敵を倒すには、必ずアイテムが必要なんだ。

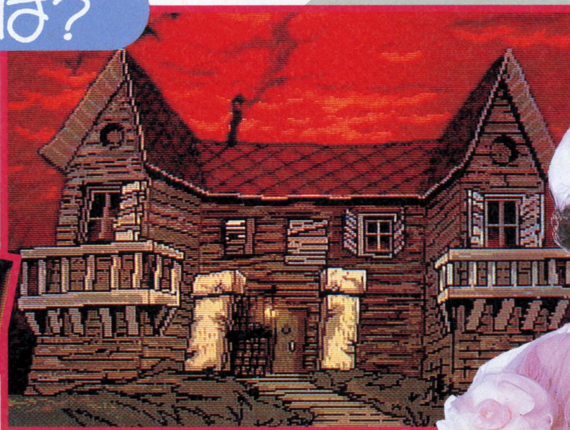


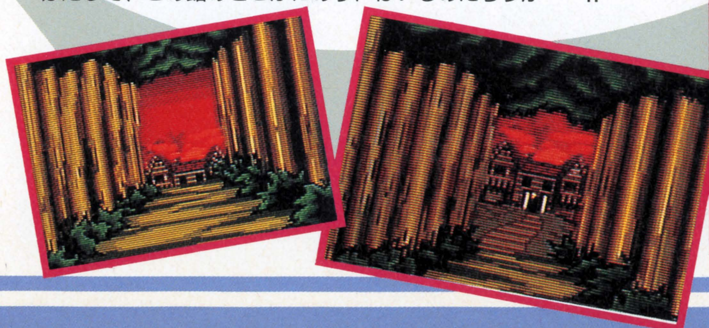


▲バットの弱点は笛の音だったんだ!!

ダーナの館でキミを待つのは？

森のはずれに不気味にそびえるダーナの館。内部は3Dタイプの迷路になっているぞ。ここに住む魔女ダーナを倒すには、館の中で新たなアイテムを捜し出さなければならないんだ。
はたして、この館のどこかにのりPはいるのだろうか……!?







源平討魔伝

ナムコ／12月中旬発売予定／価格未定

気になる"源平"の移植度をチェック!!

PC版"源平"の画面写真が入ったぞい！もちろん、まだ開発途中の画面だけどね。でも、オリジナルのイメージを大切にした移植だってことは、充分わかるでしょ。なんせ、FC移植の時は、ボードゲームになってしまったこのゲーム。"PC版はどうなるか?"不安だった人も多いんじゃないかな。安心した？　さて、内容についても、さらにチェックを入れてみるぞっ!!



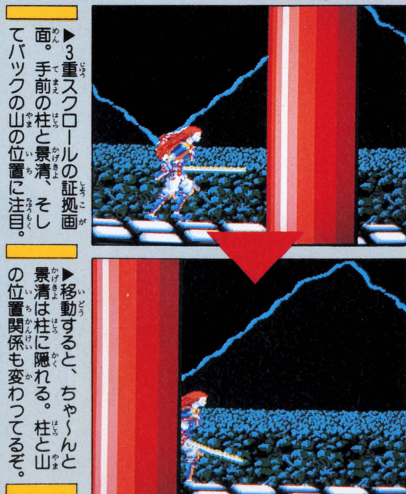
◀ゲーム中、狂言回しの役割りとなる安駄婆。オリジナル通りの不気味さだね。

PC版"源平"はここまで

証言1 画面は当然3重スクロール

たとえ大容量の4Mソフトとはいえ、オリジナルを完全再現するというのは無理な話。要は、どこまで違和感なく移植されているかだ。ここが、チェックのポイント。

まずは、スクロールに関して。オリジナルは、3重スクロールだった。PC版でもほとんどのマップ上で、"3重"するそうだ。このくらいは、まあ当然かな。

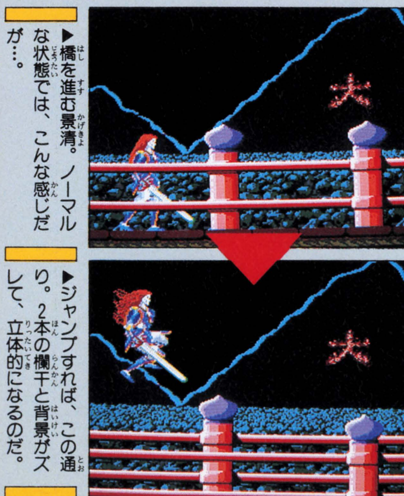


▶3重スクロールの証拠画面。手前の柱と景清、そしてバックの山の位置に注目。

▶移動すると、ちゃ～んと景清は柱に隠れる。柱と山の位置関係も変わってるぞ。

証言2 背景は上下にもスクロールする

グラフィックに関しても、ほとんど文句はないはずだ。気になる（てほどでもないけど）点があるとすれば、画面表示の位置が変わったことくらいかなあ。そんなことより、上下スクロールまで、きちんと再現されていることに驚いた。これならバトルステージに、奥行きを感じることができるぜっ!!



▶橋を進む景清。ノーマルな状態では、こんな感じだが…。

▶ジャンプすれば、この通り。2本の欄干と背景がズレて、立体的になるのだ。

証言3 音声合成もバッチリ!!

"ぶぁっかめ～!!""うわぁ～!!""これで勝ったと思うなよっ!!"なんていう音声合成も、源平の大きな魅力。この辺は、さすがにナムコさんも心得てる。"PC版でも再現します"と約束してくれたぞ。ただし、容量の関係ですべてを採用するのは不可能とのこと。できるだけ入れるべく、現在検討中だ。キミがお気に入りのあのセリフ、このセリフは、採用されるかな？



▲個人的には"ぶぁかめ～！"と叫ぶ、弁慶の声が好み。"ちっくしょう、今度こそっ！"てな気分にさせてくれるもんな。

※画面は開発中のものです。

めざすは頼朝の待つ鎌倉だ!!

地獄から甦った主人公、景清。日本を支配する源氏一族の打倒に、執念を燃やす平家の亡霊だ。最終目的は、宿敵頼朝を倒すこと。諸国で頼朝配下の魔物と戦い、三種の神器をそろえ、鎌倉をめざすのだ!!



▼義経、弁慶など、頼朝配下の強敵が、次々と襲ってくる。ザクザク斬り倒してやろうぜっ!!

オリジナルに忠実だ!!

現在、完成度は6〜7割といったところかな? この段階では、まだ完成時の全貌をつかむのは難しい。そこで、入手写真と、ナムコの広報さんから聞いた情報をもとに、予測してみるぞ。

証言4 鳥居をぬけると、バトル画面が変化するぜっ!

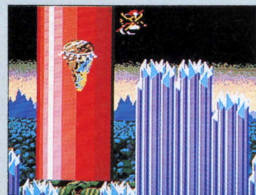
横モード

"源平"のバトルフィールドは、横、平面、BIGの3モード。ステージのラストにある鳥居をくぐることによって、次に行くべきステージ、モードを選ぶことができるんだ。PC版では、この全ステージ、全モードが収録されるそうだ。

横モードは、横スクロールオンリー。ジャンプテクが大事なステージだ。



◀ここは播磨の国。米俵を取って、銭を増やそう。



▶丹波の国。横モード時のジャンプは慎重に。ミスると黄泉へと、まっさかさまに落ちちゃうぞ。

平面モード

平面モードは縦横両スクロール。家並みや灯籠が、まるで迷路のように景清の行く手をさえぎっている。襲いくる魔物たちを斬り倒し、抜け道を探し出すのだ。

また、屋敷や障害物の中には破壊可能なものもある。嬉しいアイテムも隠れているので、手当たり次第斬ってみよう。



◀京都の国だ。広くて迷子になりそう。基本的に左から右に進めば抜けられるぞ。



◀ここは越前の国。景清がアイテムを取るところだ。アイテム類も完全収録予定。

BIGモード

"源平"の最大の魅力は、なんといってもこのBIGモード。デカキャラ同士が、派手に斬り合う姿は、感動ものの大迫力。

弁慶、義経、びわ法師、ガイ骨etc…。あの宿敵たちと、もう一度対決できるのだ。ナムコさんのことだから、操作性にもきっと問題はないはず。ワクワクするぜっ!





▲▼弁慶との決戦2種。上がPC版、左がゲーセン版だ。ねっ、遜色ないでしょ!!

Mr.HELIの大冒険

アイレム／11月発売予定／6700円



ギュルルルルン！と発売に向けてエンジンを始動し始めた、期待のシューティングゲーム『Mr.HELIの大冒険』。グラフィックを見て、早くプレイしたいよ――っという人も、もう少しのしんぼうだ！　今月は、ステージ3と4を紹介しちゃうぞ。

ステージ2の地底火山帯から地下生物の巣へ突入！



▲悪のMUDDYを倒そうと飛び立ったMr.HELIが訪れたのは、青空の続く浮遊島群。中ボスのピィーンバッグを倒した後、巨大なハサミを持つボス、シュリンバスに出会う。

▼ステージ2は、溶岩がズドドドッと吹き上げる、地底火山帯。岩石のすき間からも敵が攻撃してくる。中ボスのホーミングスターの後、回転するボス、アーマーミートと対戦。



STAGE3 地下生物の巣

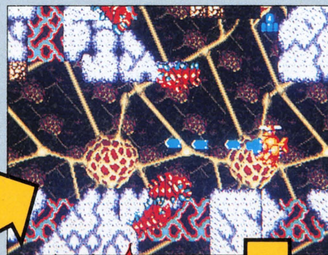
地底火山帯をぬけ出してたどりついたのが、ここ。不気味な巨大生物インセクトが巣くうステージだ。手助けするかのように、ホッピングや黒ヘリ軍団も襲いかかっている。それほど強くない敵でも、数が多いからたいへん。



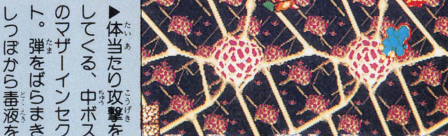
▲インセクトの成虫がいる、横スクロールの面からスタート。ホッピングもここで登場。



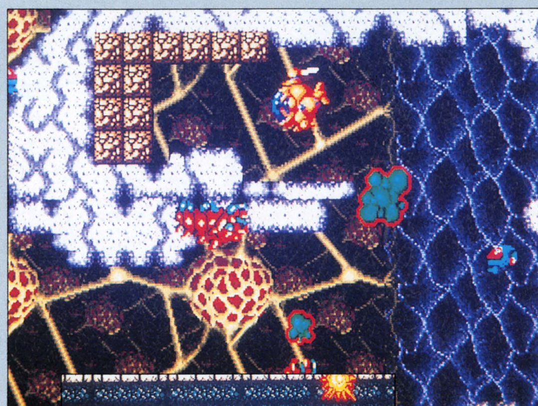
▲前方には、ギッシリ、インセクトの卵が構えている。ここでは上に向かって強制スクロール。水晶もガッポリあるかも!?



◀今度は横にスクロール。イモムシのようなインセクトの幼虫が、HELIのじゃまをする。

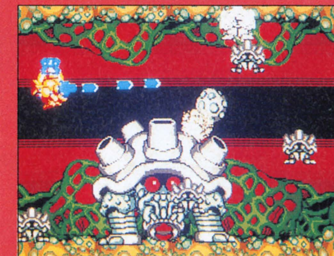


▲体当たり攻撃をしてくる、中ボスのマザーインセクト。弾をばらまき、しっぽから毒液をはきかけてくる。



◀中ボスを倒すと、この迷宮エリアに突入。ステージ2にも登場したローリングホイールもHELIに向かってくる。

BOSS カーメンホップ



◀こんな大きな体のくせに、ホッピングしながら次々と卵を生む。下じきになったら、助かる見こみはなさそうだね！



生物のステージらしく、このボスも卵や子供をひきつれて襲ってくる。卵はカーメンホップの背中から生み落とされ、その卵がかえると、子供になるのだ。

こんな敵が出現

インセクト





◀集団で通り道に待ちぶせて、HELIが近づくと体当たり攻撃をしかけてくる。

◀壁面をはうように動きまわり、口からアメーバのような毒液を吹きかける。



▲天井や地面からボコボコと現れ、口から弾をはき出す。かなり巨大な敵なので、倒さないと通過しにくい。

ホッピング



▲ピョンピョンとびはねながら、弾を撃ってくる。集団で行動することが多く、天井と地面を往復する。

STAGE4 地獄の城

見た通りの美しい城が続くステージ。ここでのスクロールのしかたも、すごくユニーク。いきなりギューンと下に落ちる感じのエリアもあって、思わずアッと声が出てしまうほど。背景の美しさに見とれていると、たいへんな目に会うぞ。





▲クルクル回る大きな歯車から、突然、小さな歯車が飛び出してくる。上にタテスクロールする。



▲城が立ちならぶこのエリアでは、兵隊ヘリが次々と襲い、ヘルスナイトもすき間をぬうように攻撃する。

▶タテとヨコに変則スクロールした後、ここで上に強制スクロール。ヘルスナイトたちの集中攻撃がかなり厳しい。

中ボス登場

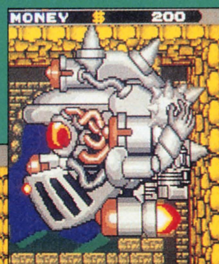
◀中ボスは、強力な護衛を回転させながら身を守る。キングヘリだ。

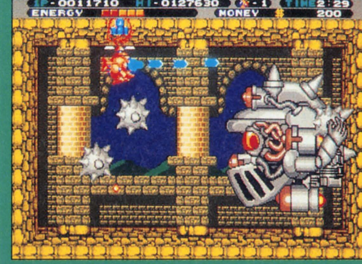


▶いよいよ迷宮に入る。ここではステージ1と同じように、モグラタンクと警備ヘリがいる。とにかく数が多いのでつらいぞ。

BOSS ハイパーキングヘリ

このステージの大ボス、ハイパーキングヘリは、上下に移動しながら破壊できない鉄球をガンガン投げてくる。おまけに弾も撃ってくるぞ。

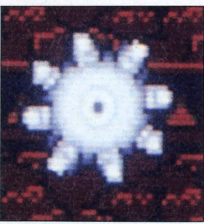




◀地上で爆弾攻撃をしようとすると、ツブされそうだし、正面からねらおうとすると鉄球に当たってしまう。いったい弱点はどこに!?

こんな敵が出現

歯車



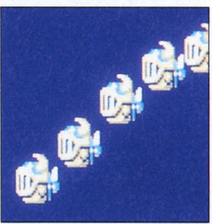
▲ふいに回転しながら落ちてくる歯車もある。大きな歯車があるところでは注意しないとね。

ヘルスナイト



▲盾で身を守りながら、HELIに向かってヤリを投げてくる。けっこうしつこいぞ。

兵隊ヘリ



▲編隊を組んで、波状に襲いかかってくる。連続して出現すると、かなり危険だ。

これが最強になったヘリだよ

ここまで見てもらえばわかるように、ふつうの状態ではとても敵に立ち向かえそうにないよね。そこで、クリスタルをたっくさん集めて、パワーアップすることが必要になってくるわけ。自分の必要なアイテムは忘れずに買わなくっちゃね！ちょっと探すのがたいへんだけど。



3つの武器がパワーアップすれば怖いものなし!?

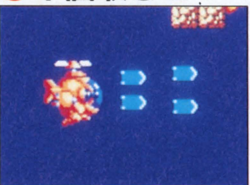
ショットの場合

●ふつうは…



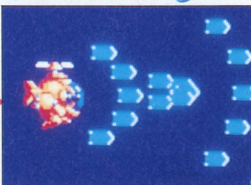
ショットのパワーアップを例にとると、最初のうちは、1方向にしか撃てないんだ。

●1個取ると…

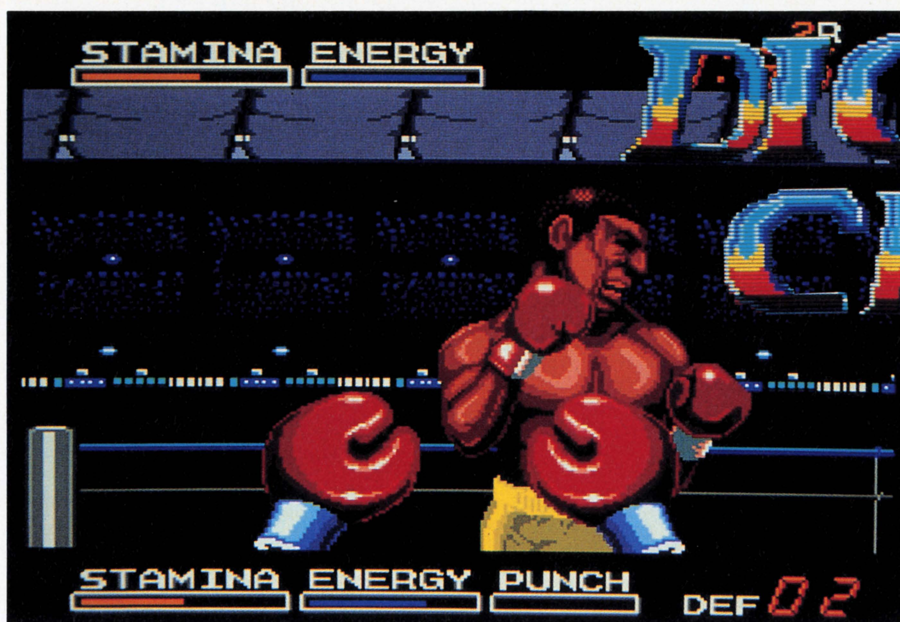


ところが、ショットアイテムを1つ買うと、2方向にパワーアップ。これで少しラクになるね。

●2個取ると…



…そして、ショットアイテムを2つ買うと、いきなり5方向になっちゃう。すごく強力だぞ〜！



DIGITAL CHAMP

デジタルチャンプ



ナグザット／
9月末日発売予定／5800円

PC初のボクシング・アクション、迫力満点の対面式バトル・ゲーム！　試合開始のゴングは迫った。このゲームでの勝利のカギは、多彩なパンチの打ち分けと、そのタイミングのつかみ方にある。そこで今月は、タイトル戦（このゲームの発売日のことヨ）を間近にひかえて、キミを勝利に導く、パンチ・ワークをトレーニングするぞっ！

巧みなパンチで"一瞬の夏"をつかめ!

■これが、パンチを打つ時のコントローラー操作だ！



◀ボタンを押し続けて、このパンチ・メーターをフルにしてからボタンを離すと、パワーパンチだ。うまくタイミングをつかんで打とう。

右パンチは①ボタン、左パンチは⑪ボタンで操作。ボタンを押し続けてパンチ・メーターのパワーをためると、威力の強いパワーパンチが打てるぞ。このパンチはボタンを離した時に実行されるから、タイミングがかんじん。パワーパンチにはストレートとフックの2種類あり、その操作方法は右の通りだ。



◀ボタンを押さずに方向キーの上を入れると、顔面をブロックできる。ボタンもキーも入れない状態では、ボディをブロックしてるぞ。

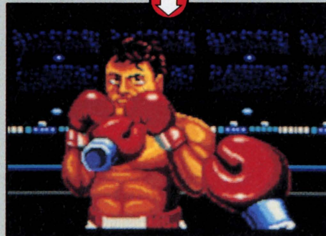


◀①⑪ボタンを押すとジャブをくり出すことができる。ジャブは素速く、相手をけん制できるけど、ちょっと威力が弱いのだ。

ストレート



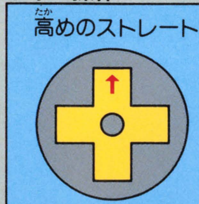
◀相手の動きをよく見て、素早く操作。相手のガードがあく瞬間を狙って、ストレートを打ちこめ！



◀ストレートは直線的パンチなので、相手をとらえやすい。相手が前後に動いている時に使うといいぞ！

●キー操作

高めのストレート



低めのストレート

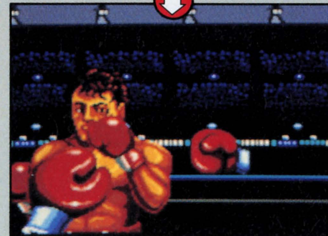


パンチ・メーターのパワーをため、方向キーの上下を入れてボタンを離すと、ストレートが打てる。方向キーを上に入れると顔面へ、下に入れるとボディを狙うことができるぞ。

フック



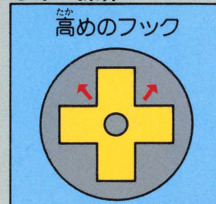
◀相手が左右にサイドステップしている時に使うと、効果的なパンチだ。このフックが顔面にキマるとソウ快だぜ！



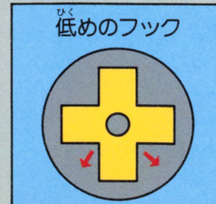
◀フックは振りが大きいので、相手にダッキングされるとはずされてしまう。そんな時はボディ・フックが有効だ！

●キー操作

高めのフック



低めのフック



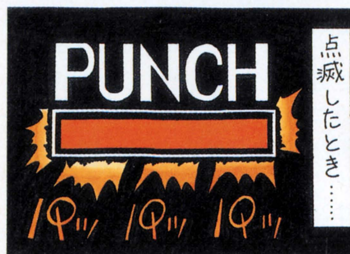
ストレートと同じくパンチ・メーターのパワーをため、方向キーをナナメ方向に入れてボタンを離すと、フックが打てるのだ。顔面へのフックは方向キーのナナメ上、ボディ・フックはキーのナナメ下だ。

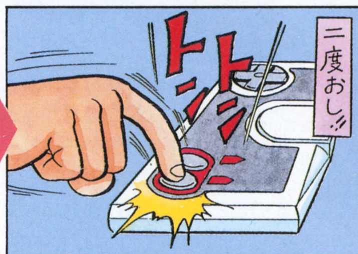
幻の必殺パンチもあるぞ!!

実はパワーパンチよりももっと威力の強い必殺パンチも隠されているのだ。

この必殺パンチを打つには、まずパワーパンチを相手にヒットする。すると次から、パンチ・メーターのパワーをフルにすると、メーターが点滅するようになる。ボタンを押したままパンチ・メーターをフルにして点滅させ、方向キーを入れてボタンを2度押し！　これでOK。

下にあげた3種類の超パワー必殺パンチが、うなりをあげて相手に襲いかかるぞ！



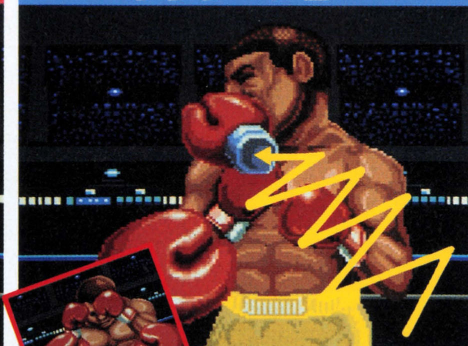


スクリューパンチ



パンチが回転しながら、相手にヒットするぞ！　パンチ・メーター点滅中に、方向キーの上を入れ、ボタンを2度押しすると打てる。

サンダーブロー



イナズマのような破壊力で、敵を攻撃！　このパンチは、メーター点滅中方向キーをナナメに入れて、ボタン2度押しだ。

ダイナマイトアッパー



そう快度満点！　猛パワーを誇る、別名アゴくだきアッパー。このパンチは、メーターの点滅中、方向キーの下を入れ、ボタンを2度押し！

パンチによって色が変わるぞ！

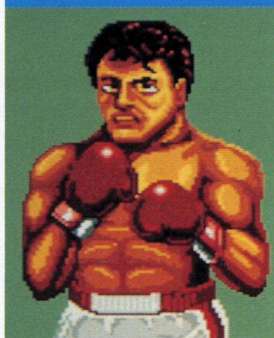
◀相手のパンチを顔面にくらうと、画面全体が赤く点滅する。痛え！　パンチ当たっちゃった！

◀相手のパンチをボディにもらうか、逆にパワーパンチを相手にヒットすると、画面が白くなるぞ！

●試合は12R制。ただし判定になると、プレイヤー側の負けとなってしまう。相手を倒して10カウントするか、1Rに3回相手をダウンさせれば勝ち！　となるぞ。

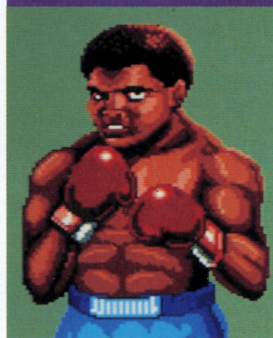
対戦相手の性格も見きわめろ！

マルシアノ



▲コイツは最初の対戦相手。パンチ力、動きとも平均的なタイプのボクサー。ただし、パンチに打たれ強く、しぶとい試合運びが身上。

ミック



▲これは2人目の対戦相手。素早いフットワークでリング上を動き回る。パンチは、ジャブとストレートを得意としている。

サムソン

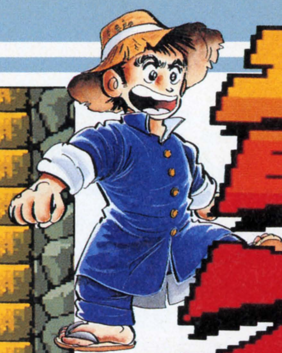


▲パンチのパワー、スタミナもたっぷり。さらに動きのスピードもいい。フックとアッパーが得意で、重いパンチをブルンブルン振り回してくる。

そして何試合かのタイトル戦の後……最強の敵、デジタルチャンプと対決だ！

竜の子ファイター







トンキンハウス／10月発売予定／5600円

発売まであと1か月ちょっと。コミカルアクションゲームの『竜の子ファイター』は、敵の動きがとってもユニークなんだ。そこで今月は、ワールド別に敵キャラクターをドーンと紹介しちゃうぞ！

おまけに中ボスや大ボスも大公開！　発売前にチェックしておけば苦労することはない(!?)かもしれないぜ！

ワールド別敵キャラ大公開！

中国だったら、さごじょう。オカルトステージなら、ミイラ男っていうぐあいに、ワールドによって、登場キャラに特徴があるぞ。

ちなみに、どのワールドにも出現するおじゃまキャラが、右の3種類。どれも小さいくせにほんとにやっかい。まずは、このザコキャラたちをかたづけないと先へ進めないのだ。

糸をつたって、スルスルと下へ降りてくる。



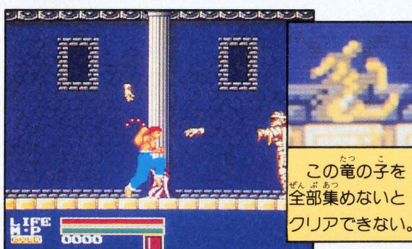


ユラユラと宙を舞うように動きまわる。

地面を左右に動き、近づくとジャンプする。



竜の子はボスが持っている!!



この竜の子を全部集めないとクリアできない。

主人公が現実の世界へもどるためには、竜の子をすべて集めなくちゃいけないんだ。この竜の子は、ボスが持っているぞ。早くボスを倒して竜の子を手に入れよう。

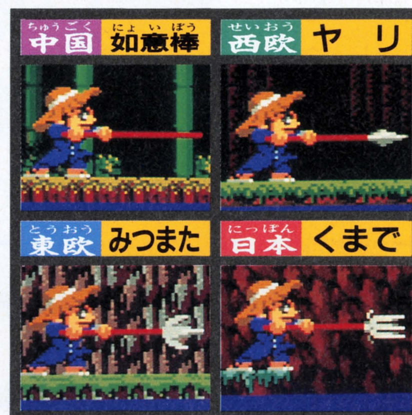


竜の子を手に入れた後で、この面へくる。入る入口によって行くワールドが決められるんだ。

ワールドによって使う武器が変わる



ひとつのワールドをクリアして、宮下さんの家にくると、武器を交換してもらえるぞ。武器は次の4種類だ。



中国 西遊記ステージ

最初に訪れるのが、この中国・西遊記ステージだ。特に後半の万里の長城エリアでは、敵の攻撃がするどいぞ。



▲竹林エリアで出現。クルクル回転しながら駒を投げる。



◀左右に動きながら駒を落とし、往復すると急降下して、また上に昇る。



◀万里の長城で、いきなり地中から現れ、殴りかかる。



▲いきなり主人公の前に現れ、弾を投げつけながら近づく。

中ボス　はっかい

画面の上から出現し、地上に降りるとつま先で歩く。主人公が近づくと、ジャンプして頭上から攻撃をしかける。

BOSS　牛魔王

手にヤリを持ち、主人公が近づくとヤリを突いたりジャンプしたりする。

中国西遊記ステージから3つのワールドへ向かう

中国・西遊記ステージのボス、牛魔王を倒すと、さっき紹介したようなワールドを選ぶ画面になるんだ。そこの出口を出ると、下の3つのうち、どこかのワールドへ行けるってわけ。さーて、どこに通じてるかな。

ほかのワールドへ行くと、中国の敵がかわいく思えてくるほど。それだけ敵も強いし、エリアも複雑になってくるのだ。中国ワールドで体力や魔法をグーンとパワーアップさせといたほうがいいかも。

西欧 魔法ステージ



アリスなんかが出てくるから、ファンタジックな世界かな?と思ったら、大違い。河では足場が少なくてたいへん。



◀森林エリアで出現。木にしがみつき、主人公が近づくと襲いかかる。



▲子どもかと思うと、突然大きくなってジャンプ。



▲画面を直角に曲がりながら移動し、軍団でやってくる。



◀水中から突然頭を出し、すぐに火を吹く。近づいてまた火を吹くやっかいな敵。

中ボス 魔女魔女



空中をすばやく移動して、弾を投げつけてくる。画面から消えたかと思うと、突然主人公を襲ったりする。

BOSS アリス



ローラースケートをはいて滑り、投げキッスを武器に攻撃してくる。

東欧 オカルトステージ



手首だけのゾンビなどが登場する、オカルトステージ。動きが速い敵が多いので早めに敵を倒していかないとつらい。



▲棺桶にひそみ、主人公が近づくと飛び上がってコウモリを何匹も撃ち出す。



◀大きな手首が開いたり閉じたりしながらジャンプで襲う。



▲動きが素早く、主人公に弾を投げて襲ってくる。

中ボス 魔女魔女



西欧・魔法ステージの中ボスと攻撃方法は似ているが、こっちの魔女魔女のほうが、強くて倒しにくい。

BOSS ミイラ男



地面から現れて手首を発射させ、また土にもぐる。浮上、沈下の連続。

日本 妖怪ステージ



いくつも行き止まりのある風穴から入り、しかけの多い城へと向かう。床下から出る剣にも注意したいステージだ。



◀絶え間なく、こん棒を投げつけてくる赤鬼。



◀赤鬼と同じように、とっくりをビュンビュン投げつける。



◀近づくと、弾を連発してはき出す。動きはしないけどね。



◀首を投げつけ、3回続けるとまた歩いて近づく。

中ボス はっかい



中国ワールドと同じ中ボスのはっかいだが、こっちのほうが少し手強い。ジャンプする前に倒せるといいけど…。

BOSS 将門



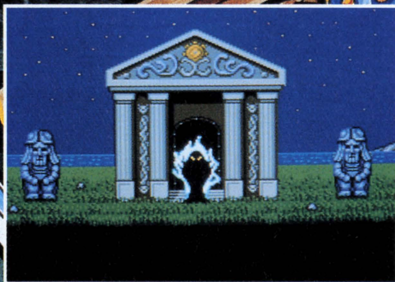
首だけが離れ、バリアを回転させながら動きまわる。かなり強いぞ。

Enjoy Hudson

これからは、このゲームがアクションRPGの代名詞になる。

誰もがのめりこめる絶妙のゲームバランスと、胸おどる壮大な冒険世界。ハドソン渾身のオリジナルファンタジー「ニュートピア」、PCエンジンでついに登場。







11月17日発売予定
予価5,800円(税別)

フレイの章

NEUTOPIA
ニュートピア

©HUDSON SOFT





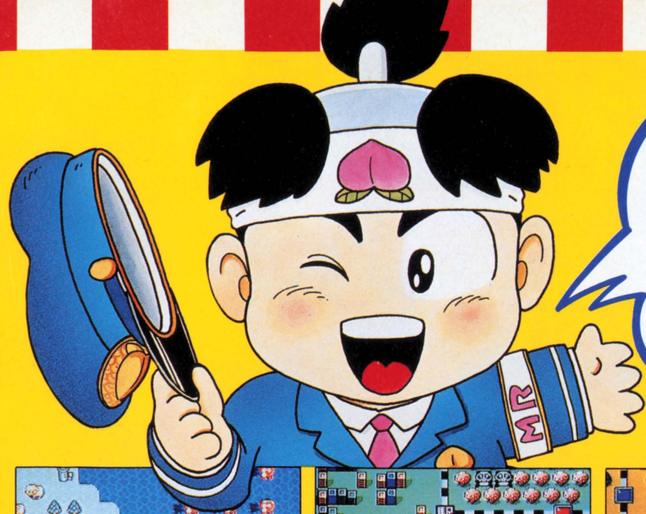
長いパスワードは、もういらない!「ニュートピア」は天の声2対応です。

バッテリーバックアップシステム
天の声2

全ゲームファン待望の夢のマシン!

●単3電池で約1年間稼働●2キロバイトの大容量で、ゲームのパスワードを記憶します●気軽に求められる低価格を実現●予定価格2,600円●7月発売予定

天の声2は、パワーリーグII、スーパー桃太郎電鉄にも対応しています。

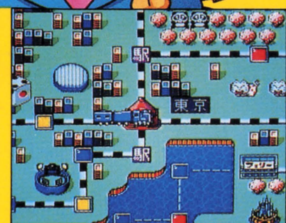


「SUPER」はダテじゃないぜ!!

ファミコン版より圧倒的におもしろい。
その証拠写真がこれだ!



証拠①街を荒らすドジラ!



証拠②にぎやかなマップ!



証拠③おなじみの貧乏神!



証拠④いじわるなウンチ!



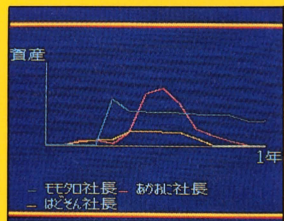
証拠⑤CM撮影ができる!



証拠⑥福の神も再び登場!



証拠⑦カードは約40種!



証拠⑧データも見やすい!



証拠⑨スタッフの顔見せ!



証拠⑩一番乗りを大歓迎!



証拠⑪毎月変わるターン!



証拠⑫何かにつけてハデ!



証拠⑬突然新幹線に変身!

これがパッケージイラストだ!
(くれぐれもファミコン版とおまちがえのないように)



第1弾

SUPER 桃太郎電鉄

9月15日(金)発売予定 希望小売価格

※希望小売価格には、消費税が含まれておりません。

©1989 HUDSON SOFT



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

SUPER アルバトロス

SHOW撃波
震えるゲーム革命



CD-ROM²がキミの挑戦をうけて立つ!!

90ホール以上で待ちかまえる、CD-ROM²のパワー。どんな遊び方でもキミを裏切らない。さらに、CD-ROM²の驚異は「シナリオモード」。迫力のアニメーション、一流声優陣の生の声で構成された壮大なストーリー展開。次々と現われる強豪たちとの死闘、主人公の成長に感動も高まる。スーパーアルバトロスの魅力にキミは勝てるか!!

スーパーアルバトロス
9月14日発売予定

爆発的人気！
CD-ROM²の傑作、絶賛発売中！

戦士優子の壮絶な戦い。
アクションゲームはCD-ROM²で確立された。

ヴァリスII



お詫び

一部地域におきましては、「ヴァリスII」の商品が品切れとなり、皆様に大変ご迷惑をおかけしました。追加生産致しましたのでよろしくお願い致します。

追加生産に熱い視線！

■経験者募集中!!
プログラマー・ゲームデザイナー経験者
●お問い合せは ☎03(235)9088 新日本レーザソフトまで

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社



LASER SOFT



弁慶外伝


ネクロスの要塞



イース

待ちきれない！期待のゲームは今どうなっている!?

RPG

NEW GAME INSIDE REPORT

ニューゲームインサイドレポート



ニュートピア

ひときわ人気の高いRPG。その期待の5作を一堂に集め、各種データや開発の進行状況、さらにそのゲームの魅力などキミたちが知りたいところを突っこんでさぐってみたぞ！


コズミックファンタジー

弁慶外伝

サン電子／12月発売予定／価格未定

3M

ゲームの舞台	鎌倉時代の日本
登場キャラ総数	およそ480種類
マップ画面数	768画面
登場アイテム総数	70〜80個
バトルの形式	コマンド選択式
パーティープレイ	有り
ダンジョンの数	11個
セーブ機能の有無	パスワード方式。天の声2にも対応
開発進行状況	100%（やったー！）

待ちに待った『弁慶外伝』のマスターがついにアップ！　無事に工場へと送り出された。でも開発の遅れがひびいて、発売は12月になりそう……。ウ〜ン、ちょっと残念だけど、とにかくここはゲームの完成を心から祝福したい！

たたりを乗りこえ、脱毛に耐え…、ボクたちが楽しみながら作りあげたゲームです!!

…というわけで、『弁慶外伝』の開発スタッフの方たちに集まっていただき、マスター完成記念をかねて〝どーして『弁慶』の開発が遅れたのか〟をスルド〜ク追求しちゃうとともに、開発の苦労話やエピソード、『弁慶外伝』のおもしろさなどを語ってもらった。題して〝弁慶開発外伝〟の巻！



3人のパーティーで開発がスタート。最初『弁慶』は2Mのアクションゲームだった！

本誌：『弁慶』の開発はいつ頃からスタートしたのですか？

酒井：去年の4月ですね。最初、『弁慶』はアクションゲームの予定だったんですよ。

石川：そう、僕も最初はそんな絵を描かされた。弁慶が現代に甦って、架空の世界で活躍するという……。

酒井：でも社内で、これからはSLGかRPGだという意見が出ましてね。SLGは僕はやったことがなかったので、じゃあRPGでいこうかということになったんです。

中村：で、さっそくシナリオ作りを始めたんですけど、いろいろ文献を調べてみると、鎌倉時代は魅力があるし、弁慶自身にもナゾの部分が多くて、これがなかなかおもしろいんですよ。弁慶は架空の人物だったという説などもあるし、弁慶と義経は同一人物だったという説なんかもある。それまで僕は学校でも歴史は嫌いだったんですけど、それからすっかりおもしろくなった(笑)。

本誌：シナリオの原稿は、どれぐらい書いたんですか？

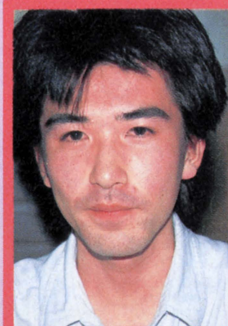
中村：Ａ４版の紙にワープロで打って、数百枚かなァ……。鎌倉時代の伝承や説話にはおもしろいものがいっぱいある。〝プログラムではオレに不可能はない〟と酒井さんが言うものだから(笑)、あれも入れちゃえ、これも入れちゃえというぐあいに、シナリオがふくらんでいったんです。

酒井：しかも当初は容量も2Mの予定だったんです。でも、それではおさまりきれなくなって3Mになり、それじゃあエピソードをもっと増やそうということになって、だんだんシナリオが長くなっていった。結局、最後は3Mでもきつくなっちゃいましたけどね(笑)。

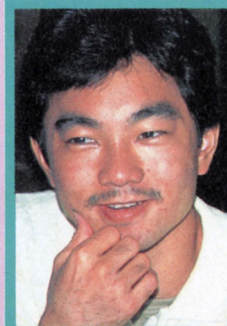
旗野：最初はスタッフも、酒井さん、石川さん、中村さんの3人だけだったんですよね。

石川：そう。途中で旗野くんやサブ・デザイナーが加わったりしたけど、初めはたったの3人(笑)。

中村：でも、3人だから小回りはきくし、3人だけで意思が通じ合えばいいから、話も早い。3人でよく世間話をするうちに、いろいろなヒントも生まれたしね。



サブプログラマー 旗野 篤さん
途中から『弁慶外伝』の開発に参加。いつも寝ていると噂のプログラマー。真剣な打ち合せ中にも居眠りしてたとか……。この日はたまたま起きていた。



メインプログラマー 酒井敦史さん
とても寒がり。開発追い込みのこの夏、他のスタッフがガンガン、クーラーをかけるので、体調をくずしてしまい、それが遅れの一因にもなったとか。



ゲームデザイナー 石川 巧さん

グラフィックやキャラのデザインを手がけた。でも、座ぶとんには泣かされた……。宮沢りえちゃんのファンで、机の周辺は彼女の写真でいっぱいだ！

怪事件続発！弁慶のたたりか!?

本誌：で、開発が始まったわけですけど……。

石川：次々に怪事件が起った。僕のオートバイが盗難されたのを始まりに、ある日、ふと目を覚ますと下水道の事故で、僕の自宅の部屋が水びたしになっていたり……。

酒井：僕は電車の中に、カバンごとサイフを置き忘れて失くしてしまった。

中村：僕は車のラリーが趣味なんですけど、『弁慶』の開発を始めてから、３戦連続リタイア。車は壊すは、さんざんなめにあった。その前の大会では優勝までしてるのにですよ！

ひょっとしてこれは弁慶のたたりじゃないかということになったんです。

酒井：そこでさっそく、会社の近くにある社におはらいに行ったんですよ。するとそれ以来そういうことはなくなった……。

旗野：僕はサイフを失くしましたよ。

酒井：旗野くんはその時おはらいに行ってなかったもんね。開発の合間、僕は平泉の中尊寺までツーリングに行って、弁慶のお守りまでもらってきたんですよ。

本誌：へぇ、そういうことってあるんですねぇ。

石川：それに、みんなの髪の毛がよく抜けた。

酒井：社内をそうじすると、『弁慶』の開発ブースだけ抜け落ちた髪の毛がやたら多い。

石川：これをみんなで“弁慶脱毛症”と呼んでいた……(笑)。これはたたりじゃなくて、開発に追われた仕事疲れで、髪の毛が抜けちゃったんですけどね。

本誌：やっぱりスタッフの数が少なかったので苦労も多かったんじゃないですか？

酒井：小人数だとやりたいこともすぐできるけど、負担も大きい。時間もかかるし……(笑)。



▲敵キャラの数は約100種類。主人公たちの攻撃だけじゃなく、敵からの攻撃もアニメになっている。



◀マップ上の町や村の数は全部で27ヶ所。そこで出会う町や村の人々は、全部で370人もいる！



◀ダンジョンを全て合わせると、その広さはフィールド・マップと同じく16×16画面分もあるぞ！





▲酒井氏が平泉の中尊寺にツーリングに出かけ、おまいりがてらもらってきた弁慶と義経のお守り。

◀同じく中尊寺で買ってきた弁慶人形。酒井さんの開発用パソコンの上に、この人形は飾ってある。

デザイナー涙の“座ぶとん事件”！

本誌：開発中の苦労というと——？

酒井：まず容量が足りないということが問題でした。

中村：酒井さんはパソコンの前で、よく“解けない解けない”とうなってましたもんね。

酒井：スランプになって、１ヶ月も仕事が進まなかったことがありました。ひとつのことに悩みだすと、きりがない。時間さえあればできる、というものじゃないんですよ。

中村：一緒に仕事をやって思ったんですけど、プログラマーって芸術家に近いですね。でも酒井さん、ウンウンうなってても、次の日に行ってみるとちゃ〜んと問題が解決してる。

酒井：そんな時ばかりじゃないですよ。



シナリオライター 中村一郎さん

本業は一級建築士という異色のシナリオライター。隠れ重塔の図面を引いたわけではナイ。大好きな映画の手法を参考に、『弁慶』のシナリオを作った。

本誌：スランプの時はどうしてたんですか？

酒井：ディスコに踊りに行ったり、ツーリングに出かけたりして、気分転換してました。

石川：酒井さん、よく席から消えてた(笑)。

酒井：それにデザイナーが非協力的だった(笑)。キャラをもう少し小さくして欲しいとか、色使いを変えてくれとか注文しても、あまり従ってくれなかったし……(笑)。色の使い方によっても、プログラムの圧縮のかけ方が違ってくるんですよ。

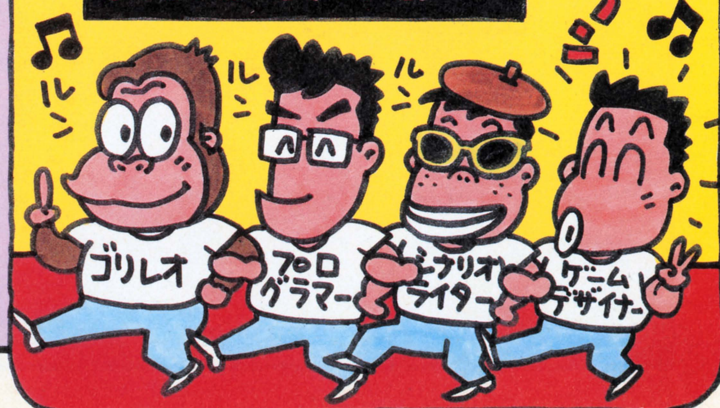
旗野：酒井さんと石川さんはよくモメてた。

酒井：プログラマーがデザインに関しても口を出すからね(笑)。僕が文句をつけると、石川くんはしかめっ面しながらやってた(笑)。

石川：さらに、他のチームまで口出ししてくる。ウチの会社はひとつのフロアで、いくつものチームが開発を進めているから、他のチームのスタッフがのぞきにくるんですよ。

旗野：座ぶとん事件というのもありましたよね。

石川：『弁慶』で町に入ると、建物がありますよね。その家の中にある座ぶとん。“これじゃあ座ぶとんに見えない！”とか“こんなグラ



フィックじゃ許せん！」なんて、他のチームのスタッフたちみんなにとり囲まれ、ワイワイ言われて……(笑)。

酒井：石川くん、涙ぐみながら意地になって描き直してたもんね。

石川：それでどうにか座ぶとんが描きあがるや、やっとみんな納得して、自分たちの仕事に戻った。ウチの会社は、みんなが口を出したがるし、他のチームのスタッフ同士で文句を言い合うんですよ(笑)。

作り手の楽しさがゲームの中に！

中村：僕はこういうスタッフの方たちと一緒に、本当に自分でも楽しみながら仕事させてもらいましたね。

香港映画の撮影って、おもしろいものならどんどんその場で取り入れていって、現場でシナリオを変えちゃうでしょ。そういう感じで、『弁慶』の開発でも3人でワイワイ言い合って、開発途中でもどんどん変えていきました。

酒井：マスターアップの一週間前まで、シナリオを変更しましたもんね。

石川：雑誌などを見ると読者の期待が大きいのがわかるから、もっとおもしろくしよう、もっともっと……と意気込みましたし。

中村：そのおもしろさって、とりあえず自分の感覚が頼りなんですよね。ですから、自分たちでおもしろいものは、ユーザーも喜んでくれるんじゃないかと思うんです。そこで、自分たちにとって楽しいことを追求して、ゲームに盛りこんだつもりです。

酒井：もっと時間も欲しかったし、容量も欲しかったけど(笑)、とにかく自分たちのやりたかったことはできたと思いますよ。

PCエンジンをもっと普及させたいと思って作り上げたゲームですからね。

本誌：ユーザーには、この『弁慶』をどう楽しんでもらいたいと思いますか？

中村：映画や小説の中間に位置するジャンルのエンターテイメントとして楽しんでもらえたらいいな。

石川：ゲームの進行は一本道でなく、自由度も持たせてあります。それを楽しんだり……あとこのゲームでは経験値かせぎも必要。そんな経験値かせぎの戦闘シーンも、アニメを取り入れて苦心してあるので、戦闘シーンもぜひ楽しんで下さい。

中村：とにかくゲーム作り自体を自分が楽しめたので、それがなによりうれしいですね。


▲ごちそうを食べながらの座談会はうれしい。で、話の内容は……料理に目を奪われて、よく覚えてにゃい。

ゲームデザイナーの石川氏が描く〝開発遅れ〟の真相!!

弁慶うら話 こーしてできた

おーっ

よーし 弁慶開発 がんばるぞーっ!!

ぐおお なかなか 完成せんぞ〜〜!!

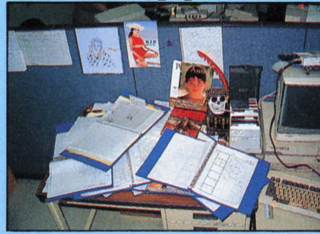
あたりまえだっつ——の

◀な〜るほど、こういうわけだったのか！　どおりで取材に出向いても、開発室の中に入れてもらえなかったわけだ。ところで、こーしてできたと言われても、〝こんなことしてて、どうやってゲームができたんだよっ！〟という大きなナゾはいまだ解けない。

INSIDE REPORT

「弁慶」の開発室にカメラが潜入！

サン電子の開発室にカメラが潜入、『弁慶』の開発に取り組むスタッフたちの張りつめた姿、その真剣な表情、そして開発のために一分のスキなく整えられた部屋の様子などを初めてとらえた。『弁慶外伝』はこうしたフン囲気の中、できあがったのだ。こんな苦労も今となっては楽しい思い出……。開発スタッフのみなさん、本当にご苦労さまでした。拍手、拍手。


▲石川さんの机。宮沢りえちゃんの写真集も！　彼の机の上はいつもきたないと評判だ。


▲これが、シナリオライターの中村さんを除いた、『弁慶』開発スタッフの全員。右端の人はサブ・デザイナーだ。


▶納期締めきりのはり紙を目の前に、CDで永井真理子の歌を聴きながら、プログラミング中の酒井さん。余裕だ。

←これが開発の必需品!?

◀スタッフ・ジャンパーは、夏でも寒がりの酒井プログラマー用。

▶開発3点セットのひとつ、ミュージックCD。ロムロムもCDプレーヤーとして使われているぞ。

◀これが酒井さんのパソコンで『弁慶』の命。誰かいたずらするヤツでもいるのかな？

今月は楽しいイベントをほんのちょっとだけ紹介！

■砂漠を緑に！ウ〜ン、鎌倉時代にも環境問題が!?

鬼若たちがとある地方を訪れると、そこは砂漠地帯となっている。この荒涼とした砂漠地帯を、鬼若たちの力で緑豊かな平原に変える……なんてシーンもあるぞ！



◀地球の砂漠化はすでに鎌倉時代に始まっていたのか!? 鬼若の力で、緑の地球を取りもどせ！

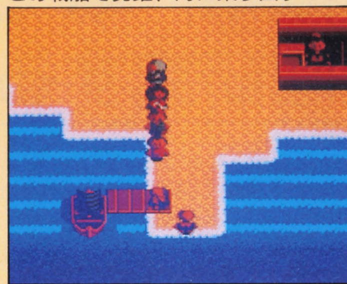
■とある国ではライン下りだって楽しんじゃうのだ。



▲これまたとある地方を訪れると、川に浮かべたいかだに乗って、鬼若たちがライン下りをしちゃうシーンも！これはお楽しみのおまけイベントだぞ。

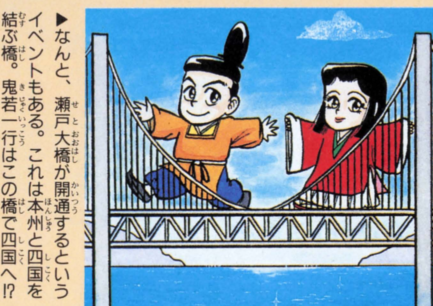
■戦船も出てくるぞ！

海の近くにある都には、はしけのようなものがあったけど、やっぱり船が出てくるのだ。もちろん簡単には手に入らないけど、鬼若たちはこの戦船で勇躍、海に乗り出すことになる。



◀これは大型の戦船だけど、船といえば壇ノ浦の合戦での〝義経の八そう飛び〟なんて伝説もあったっけ……。

■話題の瀬戸大橋だって開通しちゃうのだ!!

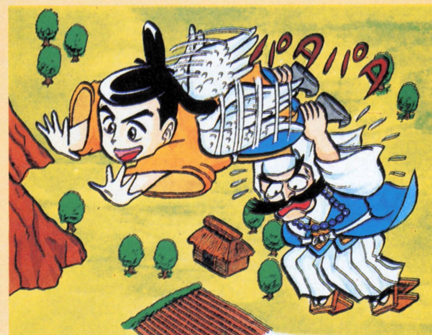


▶なんと、瀬戸大橋が開通するというイベントもある。これは本州と四国を結ぶ橋。鬼若一行はこの橋で四国へ!?

■鬼若たちが空を飛び海上を歩くことも！

ゲームも後半になると、鬼若たちはあるアイテムを手に入れ、そのアイテムの力で空を飛べるようにもなる！　もちろん当時はまだ飛行機はないはずだから……これはその時までのお楽しみ。とにかく空を飛べるようになれば、広大なマップ上の移動もグンと楽になるね。

またこの他、鬼若たちが海の上を歩いて渡る！なんてシーンもあるそうだ。どうやって海を渡るのか、海を渡ってどこへ向かうのか……これはまだまだヒミツなのだ。



打ち合わせだってちゃんとやるゾ！

◀これが打ち合わせ中の風景。机上には開発資料が。ここで激論が戦わされ、世間話に花が咲き、そして誰かが居眠りしたのだ。

でも寝てるやつがいる…



◀想を寝る……いや、練る石川さん。机の上に何げなく置かれた、月刊PCエンジン。その気配りがうれしい。

◀石川さん愛用のマウス。これで絵をコンピュータに取り込んでいくのだ。



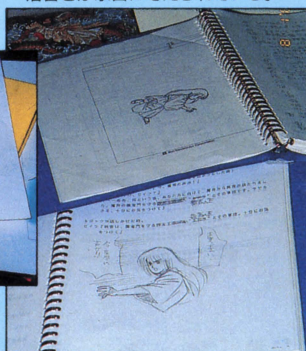
◀開発途中のパソコン画面。これは敵キャラのひとつである〝龍〟をデザインしているところ。

これが設定資料集。ほんの一部だ!!



▲本宮先生の原画をドット絵におこしているところ。この作業を経て、グラフィックが入力されるのだ。

▼中村さんがワープロで打った『弁慶』のシナリオの一部。石川さんの落書きが余白にそえられている。



▲泊まりこみ用の簡易ベッド。スタッフたちは開発期間の半分は会社に泊まりこんでいた……。

ウヒョヒョ



▲石川さんの気分転換は、開発室の窓から道行く女子高生を眺める〝女子高生ウォッチング〟だ!

ネクロスの要塞

アスク講談社／発売日未定／価格未定

4M

ゲームの舞台	タンキリエ王国を中心とした大陸
登場キャラ総数	敵・101種、村人・816人
マップ画面総数	757画面
アイテム総数	100種類以上
バトルの形式	映画的戦闘場面
パーティプレイ	有り。8人中最大3人まで
ダンジョンの数	20個
セーブ機能の有無	パスワード。天の声2対応を検討中
開発進行状況	70%程度

早速だけど、残念な情報をひとつ。9月頃の予定だった"ネクロス"の発売が大幅に遅れそう。年内発売も厳しいらしいぞ。ガッカリした人も多いだろうけど、より良いゲームになると信じて、もう少し待ってくれ。

今月は第一章"闇の訪問者"を徹底研究するぞ!!

"ネクロス"は全6章からなる大河RPG。それぞれが独立した冒険だが、すべてをクリアした時、ひとつの壮大なストーリーが明らかになる。このことは、今までも何度か紹介したから、みんなももう知ってるよね。今月は、ストーリーの発端となる、第一章の冒険をさらにつっ込んで研究するぞ。



前回紹介したことをもう一度おさらいだ!!

8月号で、第一章のさわりの部分は紹介済み。でも、見逃しちゃったキミのために、もう一度おさらいするぞ。

1 リオアウの村

第一章の主人公、8勇者のひとりマーシナリーは、リオアウの村へやって来た。だが、この村では村人が次々と行方不明になるという怪事件が起きていたのだ。マーシナリーは、事件解明に乗り出すが……。

◀このカワイコちゃんの父親も行方不明だ。

2 フィポナの森

最初のバトルフィールドがここ。モンスターが次々と登場する魔の森だ。特に橋を渡ると強力な敵が多い。レベルが低いと、奥に進むのは危険だ。謎が多く、何度も来る必要がある。

◀アップラ。耐久力はないが、攻撃力は強大。

3 白馬亭

森の先にある酒場。2階は宿屋になっている。ここで聞ける情報は、すぐに役立つものが少ない。でも、中盤以降の伏線になってるので、忘れないようメモっとこうぜ。ここにも、後で何度か来ることになるだろう。

◀2階には、重要な秘密を握る謎の女性が…。

ナイトの町へ　なつかしの戦友は重病!?

フィポナの森、白馬亭で、ある条件を満たすと新しい町への道が開ける。ここは8勇者のひとり、マーシナリーのかつての仲間ナイトの町だ。ナイトは剣の達人。正義感も強く、民衆の英雄的存在だ。

だが、町の雰囲気は重く沈んでいた。なんと、ナイトは重病で明日をも知れぬ命だというのだ。この病いを治すには、8勇者マージの治ゆの呪文しかない。マーシナリーは、マージを探すべく、情報収集を開始するが…。



◀熱にうなされたように、うわ言を繰り返すナイト。大丈夫か!?



▲白馬亭で登場した謎の女性は、この町にも来ていた。

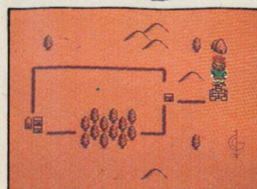


▲復活の神殿もある。仲間が死んだら、ここに来よう。

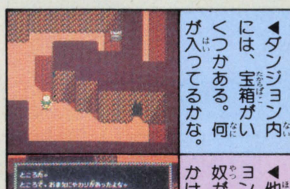


▲ナイトの城内には宝箱もある。もらえる物は、もらっとこう!!

北のほこらへ 仲間を探して地下ダンジョンへ!!







◀ダンジョン内には、宝箱がいくつかある。何が入ってるかな。

◀他にもダンジョンをさまよう奴がいた。話しかけてみよう。



マージを探せ!!

マージは、ナイトの町の北のほこらにいるらしい。だが、ほこらの中は複雑なダンジョンだ。しかも、中には様々なモンスターがひそんでいる。弓の名手マーシナリーといえど、かなり危ない冒険になりそうだ。

侵入前には、必ず宿屋でHPを全快させ、薬草を目一杯持っていくこと。強敵と出会ったら、ひとまず"逃げる"ことも大切だ。



こ、これはっ!?

迷宮内はモンスターでいっぱい!!



ドクアップラ



ビートム



コボルト

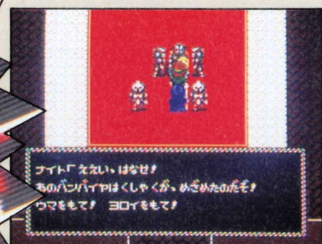
再びナイトの町へ 宿敵復活!?友を救え!!

マージは簡単には見つからない。いろんなトラップを経て、苦労の末に出会うのだが、それは実際にプレイしてのお楽しみ。とにかく、マージとパーティを組んだら、再びナイトの町へ行こう。ここでナイトの病いの秘密が明らかになり、恐しい敵とのバトルが始まるのだ。





サーベルタイガー出現!!



▲ナイトの宿敵、バンパイヤ伯爵とは? この伯爵が第一章の黒幕なのか!?

◀強敵サーベルタイガー。弓と魔法の連携攻撃で戦おうぜっ!!

まだまだ謎はつきないぜ!!





▶リオアウで出会った美少女、マリンはナイトの町に来ていた。彼女は、何かを伝えたそうだぞ。



▶フィボナの森は秘密がいっぱい。ゲームに行き詰まったら、森の中をもう一度調べてみよう。

"ネクロス"の雰囲気と進め方は、大体つかんでくれたかな? ヒントはあげたけど、ここまで来るのは楽じゃないはず。これでも、やっと第一章の半ばなんだけどね。しかも、一章が終わってもまだまだ真のエンディングにはほど遠い。やりごたえがあるっていうのが、理解できるでしょ。

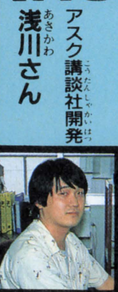
さて、最後にこの先のヒントも大サービスしようかな。



▲第2の地下ダンジョン。意外なところにあるが、ちゃんとヒントを聞いていれば、見つけられるはずだよ。

INSIDE REPORT シナリオには自信有り。本を読むようにプレイしてね!!

浅川さん アスク講談社開発



──発売時期が大幅に遅れるそうですが…

「はい。プログラムで予想以上にてこずりまして。それでも9月中にはマスターアップの予定なんですが、生産ラインの状況、営業的な戦略を考え合わせると、発売は来年春頃になりそうです。」

──ユーザーの期待度が高いだけに残念ですね

「せめて、作品のグレードを少しでも上げるべく、現在奮闘中です。」

──具体的にはどんなことを?

「例えばセーブ機能ですが、パスワード方式オンリーから、天の声2にも対応できるよう検討中です。また、データ圧縮を徹底させることによって、削る予定だったエピソードも入れてしまおうと考えています。」

──最後に開発の立場から見た"ネクロス"のセールスポイントを教えて下さい

「バトルがアニメする"映画的戦闘場面"もさることながら、シナリオにも注目してほしいですね。RPGの命はやはりシナリオですから、かなり力を入れたつもりです。プレイヤーに、本を読んでいるような感動を与えられたら、と思っているんですけどね。」





ハドソン／年内発売予定／価格未定



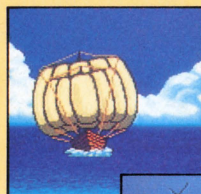
ゲームの舞台	エステリア、イース
登場キャラ総数	200種類程度
マップ画面総数	2500画面
アイテム総数	90個程度
バトルの形式	アクション
パーティプレイ	なし
ダンジョンの数	2（他に神殿や塔あり）
セーブ機能の有無	あり
開発進行状況	60%〜70%ぐらい

美しいビジュアルシーンが物語を盛り上げる!!

CD−ROMの機能をフルに生かしたグラフィック。そして2本のゲームを1本にまとめて発売しちゃう大胆さ。これらの点がみんなの注目を集めて、期待度赤マル急上昇の『イース』。開発の方も年内発売を目指して、順調に進行中。Iにあたる部分はほぼ完成していて、現在はIIにあたる部分を制作中だから、安心して待っててね。

今月は、ゲーム中に出てくるビジュアルシーンの数々を紹介しよう。

どれも、一見の価値あるすばらしい動き、グラフィックに出来上がっているぞ!!



◀若き冒険者アドルは、この船に乗って魔物の徘徊するエステリアにやってきた。



▶6冊のイースの本が、次々と現われては消えていく。



▲ミネアの町にいる詩人のレア。彼女はゲームのカギを握っているのだが…。

CD−ROM版の『イース』には、パソコン版にはなかったオリジナルのオープニングデモが、2つ入っている。1つめのデモでは、はるか昔に栄えたイースの歴史が語られている。アニメーションするグラフィックに、音楽とナレーションが加わり演出効果もバッチリだ。

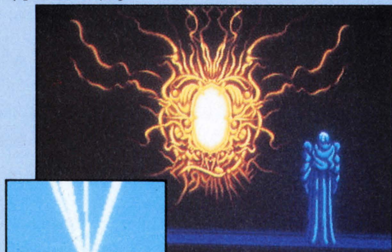
そしてもう1つのデモは、ゲームスタートすると始まる。アドルの旅立ちから6冊のイースの本、詩人のレアと次々にイメージカットが流れていく。1つめのデモもそうだけど、グラフィックは全てCD−ROM用に描き起こされている。今までの『イース』とは一味違った、CD−ROMならではの『イース』に期待大だ！

中間シーンはこ〜んなカンジ

みんなも気になるIIの部分だけど、さっきも書いたように現在制作中なのだ。でも、オープニングの部分は少しできていたので、写真を載せておくぞ。

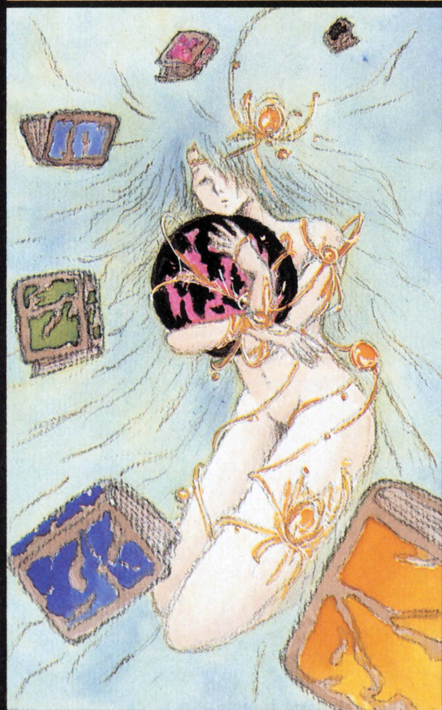
現段階ではパソコン版と全く同じ内容だけど、これからさらに改良してより完成度の高いものになるらしい。

もちろん登場するキャラもしゃべる予定だから、みんな首を長〜くして完成を待っててね。



▲エステリアを救ったアドルだが、真の敵はまだ他にいたのだ。

◀ダームの塔から光があふれだし、アドルは天空の国イースへと導かれる。



STORY

『イース』のメインストーリーを完全紹介!!

かって、この地上に栄華を誇った理想郷"イース"。しかし、その繁栄は長くは続かなかった…。

イース誕生とともに作られた、"黒い真珠"と呼ばれる魔法の玉は、人々に多くの恵をもたらしたが、同時に恐るべき魔力を持った、邪悪な魔族をも生み出してしまったのである。

暴虐の嵐が荒れ狂い、人々の悲鳴が地に満ちて、イースは滅亡の危機に瀕した。

その時、イースを統治する2人の女神と6人の神官は、最期の力をふり絞って、人々が逃げこんだサルモンの神殿を天空高く昇らせた…。

神殿が消え、2人の女神が消え、やがて魔族も姿を消した。

イースはつかの間の平和を取り戻した…。

アドルが呪われた王国『エステリア』の噂を聞いたのは、3週間ほど前のことだった。以前から、ドラゴンとの戦いや秘宝の隠された城での冒険などを、夢見て旅をしているアドルにとって、それは願ってもない話だ。アドルはさっそくエステリアへと向かった…。

バルバドとミネアを結ぶ道を北へ進むこと約30分、アドルの目の前には高さ10メラ



◀幻の王国イースは、平和が続いていた。

幻の王国イースとは？ 6冊のイースの本とは、全ての謎はダームの塔に…

▼物語で重要な役割を持つ『ダームの塔』。今は魔物たちの巣窟と化し、誰も寄りつこうとはしない。



▶木陰に座って、楽しそうに話をする恋人たち。だが、平和は長くは続かなかった…。

イ、四方を取り囲む防壁があらわれた。それこそ砦の町ミネアであった。

とりあえず、アドルは町の中へ入ることにした。

町の中は、整然としており、人々の姿は通りのあちこちによく見られた。しかし活気はそれほどあるとは思えなかった。家という家はひっそりしていて、店はあるものの、客の姿は見られなかった。

とにかく今日からは、ここがアドルの新しい出発地点となるのである。アドルは再び町の入口に立って、北にそびえる巨大な塔を見上げた。あの塔には何かあるに違いない。そんな思いが心の底からした。そしてこれから始まる冒険に期待を膨ますのだった。

INSIDE REPORT

ハドソン札幌技術　松永智史氏



ここではイースに関するいくつかの質問を、ハドソンの松永さんに答えてもらった。声や音楽、ビジュアルシーンなどなど、あそこはどうなるのかなぁ？　なんて思っているキミは、下の文をよーく読んでみてね。これでイースのわからないところはもうないよね。

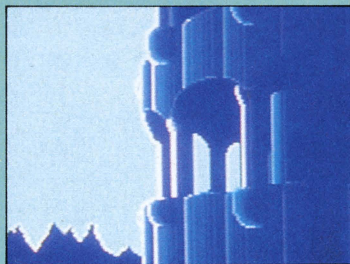
ビジュアルシーンはいくつ？

――オープニングなどの、ビジュアルシーンは合計何か所くらいあるんですか

「今のところ10か所程度を予定しています。オープニングや中間シーン（パソコン版でいうⅠとⅡの境目）の他にも、ゲーム中にうまくビジュアルシーンをおりまぜます。」

――イースⅠとⅡの境目である中間のビジュアルシーンは？

「Ⅰのエンディングではなくて、新アニメーションから、Ⅱのオープニングにつないでいますね。」



◀CD-ROM版のイースにはパソコン版になかった、オリジナルのビジュアルシーンがいっぱいだ。

――新アニメーションといいますとどのように変わるんですか

「パソコン版のⅠのエンディングとⅡのオープニングをそのままつなげると、どうしても不自然な点が出てくるんです。そこで、パソコン版のものを元に、新しいグラフィックを加え、新たに“中間シーン”としてゲーム中に出てきます。」

経験値はどうなるの？

――Ⅰでかせいだ経験値は、Ⅱに引き継がれますか

「Ⅰ、Ⅱあわせて引き継がれます。ただ、現時点では、そっくりそのまま引き継がれるのか、半分だけなのか、といった細かいバランスまでは決まっていません。ただ経験値が0に戻るということはしません。レベルが低い時の経験値かせぎはⅠのときに1回やりますからⅡでもう1度かせぐのはつらいですよね。



▶2度も経験値かせぎをしなくていいのは、めんどくさくなくてとっても親切だね。

声や音楽は？

――ゲーム中に流れる音楽は、パソコン版のものとはまるで別のものになるんですか

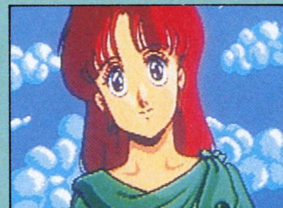
「いえ、それはありません。音楽に関しては、パソコン版の音を元にして全て新しくアレンジしたものを使います。」

――つまり今まであったものとは別の、全く新しいイースのアレンジバージョンが聞けるわけですね

「そうですね。」

――声のほうはどうなるんですか

「天外魔境のような感じになると思います。重要な人物に話しかけると、肉声でしゃべり出すという程度です。もちろん、ビジュアルシーンでもしゃべりはあります。」



▲グレードの高い音楽が話題を呼んだ原作。さてCD-ROM版では…。

イベントやストーリーは？

――内容（ストーリーやイベント）は、パソコン版と全く同じものになりますか

「全く同じではありません。ⅠとⅡをつなぐ関係上、わずかに変更されますが、その程度です。例えば、Ⅰである人物を助けるというイベントがあるとします。しかし、その人を助けなくてもⅠをクリアすることは可能だとして、助けないでⅡにいったとき、その人がまた出てくるのはおかしい。こういったⅠとⅡの間に起こる不自然さを解消するために、ストーリーを少し変更した、という訳です。」

――CD-ROM版オリジナルのアイテムやキャラクターなどは出てきますか

「いえ、そういったものは出てきません。基本的にオリジナルのストーリーはくずさずに、さっきいったような、ⅠとⅡの間に生じる不自然な点だけ、変えていくような感じです。」



▲完成度の高いストーリーをさらにグレードアップ！　これはどんなすごいものになるか楽しみだね。

NEUTOPIA
ニュートピア

ハドソン／11月17日発売／5800円



ゲームの舞台	架空の楽園ニュートピア
登場キャラ総数	敵65種　ボス9種　村人16種
マップ画面総数	地表が250面程度、地下もある
アイテム総数	武器を含めて20種類程度
バトルの形式	アクション(剣で突き、盾で防御)
パーティプレイ	なし。最後までひとりで戦う
ダンジョンの数	8か所。各迷宮の部屋数は20程度
セーブ機能	天の声2とCD・ROM²に対応
開発進行状況	100%完成

ハドソンが放つ、期待の正統派アクションRPG。8つのメダリオン（紋章）をめぐる魔王と勇者との戦いが、地上、地下、海、空の4つの世界で展開される。イメージはPCエンジン版「ゼルダの伝説」。炎による攻撃のビジュアルはハドソンらしく超ド派手だ。

正統派アクションRPG 魔王から楽園を取り戻せ!!



ゲームの舞台は、闇の魔王ラファエルによってかつての平和を奪い去られた都市、ニュートピア。

平和の象徴である8つのメダリオンと姫を連れ去った魔王。人々は怯れ、地下に隠れ住むようになった。

ニュートピアにかつての平和を取り戻すべく、立ち上がった勇者フレイ。ファンタジックな冒険が、キミたちを待っているぞ。

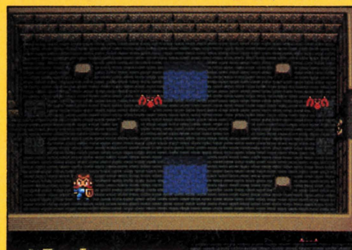
RPGといえば――迷宮は欠かせない!?



4つの世界にはそれぞれ2つの迷宮が登場。この迷宮の中には、ボスキャラが出てくるのを始め、メダリオン、剣、鎧などの重要アイテムが数多く隠されている。

もちろん、それらを守る敵キャラクターもたくさんいるし、ワナや隠し部屋もいっぱい。

迷宮内での戦いこそ、このゲームのハイライト。不気味なムードが楽しいぜ！





▲所々に置かれている石。ある決められた石を押してみると……。



▶動く場合も。新しい通路が出現することもあるぞ。

▶迷宮内の宝箱には、強力な武具が隠されている。これらは、隠し部屋にあることが多いぞ。

コズミック・ファンタジー
冒険少年ユウ

日本テレネット／11月下旬発売予定／価格未定

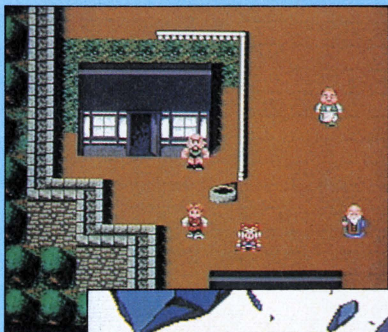


ゲームの舞台	架空の銀河系惑星ノーグ
登場キャラ総数	敵150種類以上
マップ画面総数	地上250面以上　地下250面以上
アイテム総数	100種以上
バトルの形式	ドラクエタイプ
パーティプレイ	最高4人以上？
ダンジョンの数	15ヵ所以上
セーブ機能	CD・ROM²に対応
開発進行状況	80%

科学と文明に支配されつつある遠い未来…。銀河系の中でゆいいつ自然の姿を残した、辺境の惑星ノーグ。その神秘の楽園に魔の手が延びようとしている。

CD-ROMの自慢のグラフィックとサウンドでつづる、アドベンチャーRPGだ!!

宇宙をかけめぐる大冒険の始まりだ!!



コズミック・ハンターとは、未来の宇宙警備隊員みたいなもの。

このゲームの主人公"ユウ"は、銀河系のあちこちで起こる数々の犯罪を解決してきた腕ききのコズミック・ハンターだ。

彼の相棒は、生体メカ"もんも"。自らの意志で行動するスゴイヤツだ。そして、もうひとりの仲間は、惑星ノーグの守護神ティタニアスの末裔"サヤ"。魔法を使うことができる。この仲間たちが銀河系の平和のために戦うぞ!!



▶調査中に突然攻撃され、惑星ノーグに不時着する"ユウ"。ストーリーは豪華なグラフィックで展開するのだ。



サヤ

◀妖姫モルガンの呪いによって、言葉を失った少女。言葉を取り戻すために旅立つ。

主人公■ユウ

▶"もんも"とともに銀河系をかけめぐる勇気ある少年だ。



◀移動マップは親しみやすい2D方式。この画面はまだまだ開発中のものだ。

当然画面は超ビジュアル！



PCエンジンで、しかもハドソンが作ったとなれば、画面は当然、超ビジュアル！

オープニングのシーンを始め、マップ部分の水面のゆらぎなども、ていねいに美しく表現されている。

情報をくれる人々、アイテムひとつにしてもグラフィックは一級品だ。



ショップ。ちなみに傷薬は2つまで持つことができる。

キャラ装備も一目瞭然！



通常のプレイ画面でも、キャラの装備（剣、鎧、盾など）は一目瞭然。新しい装備を手に入れた瞬間に、キャラのグラフィック表示もバッチリ変化するのだ。

魔法の杖を手に入れ、効力を高めると、ド迫力の炎も発射できるぞ。

強力な鎧を手に入れると、こんな感じで、キャラ表示も変わるぞ。

システムは「ゼルダ」タイプだ！



主人公フレイのライフはダメージ制。攻撃方法は、Ⅰボタンが剣。Ⅱボタンが選択アイテムの使用、となっている（アイテムの選択はサブ画面で行う）。

まあ、基本的にはファミコンの「ゼルダの伝説」とほとんど同じと思っていてもらえばいいだろう。

ただし、当然のことだが、ゲームの世界観や全体マップの構成は違っているので、ニュートピア独自のノリもたっぷり。迷宮の場所を指し示す便利アイテム、コンパスを使って、謎に挑もう。



地上のあちこちに隠し部屋が用意されている。

サブ画面。迷宮ではマッピング機能を発揮するぞ。

INSIDE REPORT

メインプログラマー
金田孝司氏



——ゲームの制作コンセプトは？

「ドラクエのように文章を多用するのではなく、実際に剣で突いたり、魔法が飛んだり、ワナや敵もリアルタイムで動くRPGを、ということで、ゲーム作りを始めました」

——「ゼルダの伝説」に似てるという声は？

「制作サイドとしては、まったく別のものとして捉えています。ただ、今後このタイプのアクションRPGが数多く出てくるといいのでは、と思ってます」

——ゲームのセールスポイントは？

「まず、謎と仕掛けの豊富さ。また、アイテムやレベル、ワナなどを極力ビジュアル化したこと。ボスキャラの攻撃パターンも多彩で、操作方法もカンタンです。小学生のユーザーにも、けっこうおすすめですよ」

個性的な敵キャラがどっさり登場するぞ!!

RPGのおもしろさは、敵キャラで決まる部分も大きいね。

キャラデザインはアニメ界で有名な越智一裕氏。ここに紹介するキャラはほんの一部だけど、登場する敵は、どれもみ～んな鮮やかなグラフィックで表現されている。戦闘シーンは動くぞ!!



ストーリーをじっくり楽しみたいRPGなのだ！

CD-ROM²ならではのグラフィックを楽しんでもらうために、このゲームではストーリーを思いっきり重視。戦うほどに簡略化する戦闘システムや、ゲーム後半になるとどんどん戦闘の時間が短くなるようなシステムを開発中とのこと。楽しみだね!!



▶戦闘シーンは迫力を出すために背景と共にアニメーションする。動いてるシーンが早く見たい!!



◀ストーリー展開はアニメ映画みたいな感覚！　まるでセル画みたいだね。

◀いろんな街で、いろんな出来事が起こるぞ。ほとんどイベントの連続なのだ。

INSIDE REPORT

原作・キャラデザイン
越智一裕氏



——ゲームの開発コンセプトは？

やはりCD-ROM²ですから、カード版とはこんなに違うんだってところを、はっきり出したかったんです。単にゲームとしてのRPGではなく、1つの物語として、ユーザーが感情移入できるものにしたかったんですよね。いわゆるマニアが何日も徹夜して解いていくようなものではなく、誰でも最後まで飽きずにスムーズにプレイできるような、楽しいゲームに仕上げていくつもりです。

——今までのCD-ROM²のRPGとはどこを意識して変えていくんですか？

ビジュアルにかけては絶対の自信がありますので、イベント等でアニメーションを多用していきます。問題視されているアクセスタイムも大幅に減少させますし、期待してて下さい。



ゲーム化記念企画

PC原人発

本誌で好評連載中ほのぼの原始まんがが、"PC原人"がゲームになってしまうのだ。ゲーム化までの経過を、今回は大々的に特集しここに発表しちゃうぜっ。



↑東京都内某所での発見が発端なのだ。発見者は、バイク便の配達員・金山金太氏。この石の下から…。

これがその石だ!!



今、新たな人類説を打ちたてる、"PC原人"が発掘された!!

時は1988年のちょうど今頃。東京都内で、今まで見たことのない妙な石板が発掘された。このことを一早く察知した2人の名誉博士が、この謎を解明すべく調査に乗り出したのだった。

一部の研究成果は、本誌に4コマまんがとして発表され続け、日夜研究を続けてきたという…。そして、ついにPC原人の生態などが解明され、今ここにPCエンジンのアクションゲームとして、日の目を見たというワケだ。東京おもちゃショーや夏休みPCエンジンワールドでも出展され、前評判は上々、といったところ。

さてさて、PC原人の世界とはどういう風になっているのやら?



↑その当時の発掘状況をイラストで再現してみた。このようにしてPC原人はうまっていたという…。いつの時代の人種か?

PC原人ゲーム化への道

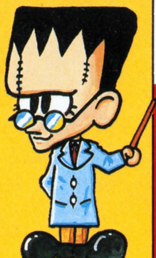
1988年8月	東京都台東区某所にて、謎の石板が発見される。マスコミには秘密で発掘作業進行。
1988年12月	本誌2月号で、その生態をドット絵で公表。絵文字の解明も進む。
1989年1月	本誌3月号より正式にマンガ連載、今にいたる。PC原人とは一体…
1989年4月	地方在住の読者から、PC原人の化石らしきものが届く。謎の解明は急進展した。
1989年7月	本誌8月号にて。6月15日に催した東京おもちゃショーにPC原人のソフト出展。

8月 ゲーム化発表!

ハドソン／11月発売予定／価格未定

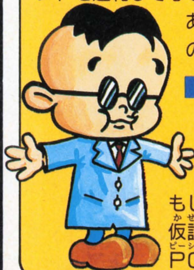
2人の名誉教授によると…

■アベベはかせ



私もホントにオドロいているザンス。長年(?)研究を積み重ねてきたものが、今PCエンジンソフトという媒体を使って大発表できるなんて〜。インドを巡礼して心を清めたかいがあったというものザンスー。

■ゴブリンきょうじゅ



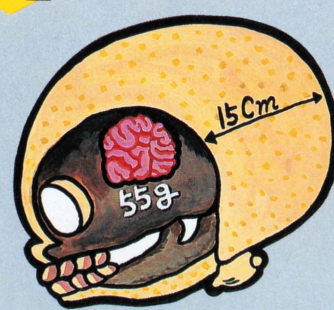
これはスゴイことなんでゲスよ。もしかすると人間の進化論を変えてしまうかもしれないんでゲスから。今回は仮説をイラストで発表してるので、PC原人の世界を想像してくれ!

仮説1 PC原人の住居は?



石で壁を作り、風通しもよく台風などにもビクともしないように築き上げられていたようだ。もしかすると現代人よりも自然を上手く取り入れた賢い人種だったのかもしれない。

仮説2 PC原人の骨格は?



最新技術を駆使した、"CTスキャン"。この装置を使ってPC原人を見たところ、頭がい骨がとても発達していたようだ。よって、かなりの石頭だったと思われる。逆に脳の容量は少ないようだ。

掘裏話





祝ゲーム化 キミもさがせ！
PC原人発掘グランプリ



化石などの現物ではなく、その証拠となる写真を送ってくれてもイイぞ。何を撮るかはキミ次第というワケだ。

PC原人の化石発掘から1年が経ち、今ここにゲーム化という喜ばしいことになったのだ。そこで、それを記念すべくここに、"PC原人発掘グランプリ"を催してしまうぞ。そこら辺の石コロにPC原人の絵や象形文字を描き込んでそれを庭先にでもうめて、それをまた掘り返して、"発掘" してしまう。ほとんどヤラセではないかという声もあるが、オリジナリティーにあふれた優秀作品を送ってくれた人には、特別注文製のPC原人グッズを上げちゃうのだ。石だと郵送料が高くなってしまうので、キミたちの考えてくれたPC原人の生活様式でもヨシ。応募待ってるよ。



PC原人石板

Tシャツ

直筆色紙

PC原人グッズが当たる!!

★送り先 〒101－01東京都千代田区一ツ橋2～3～1 小学館 月刊PCエンジン編集部PC原人係

©RED

仮説3 狩りの方法はこんな風？



仮説2にもある通り石頭だったので、石ヤリや石オノを用いずにこんな風にして肉弾戦を行っていたのだろう。これならば武器を作る手間がいらず、カンタンに(?)狩りができるね。

結論 キミのPCエンジンで動く!!



これらを基にし、みんなにPC原人とは一体何者なのだ？ というのをわかりやすく知ってもらうために、『PC原人』というアクションゲームにまとめてしまったのだ。このゲームをプレイすれば、PC原人のことについていまいちわからなかった人もその世界観をつかめてしまうというとってもおかしなゲームなのだ。アクションは苦手だ、という人のためにやさしく作られているので、楽しみながらPC原人のことが理解できちゃう。次号の続報を楽しみにね。

本誌8月号で募集した、"天外魔境プレイレポート"。応募総数は全部で、1282通という反響ぶりだった。応募者は小学生から20代後半までと幅広く、平均約5枚、最高31枚という力作も送られてきた。それらを審査員である広井王子氏、高田秀雄氏、秋本輝夫の3氏に評価をしてもらい、今回ここに優秀作品を要約して、大発表してしまうのだ！



天外魔境プレイレポート優秀作品大発表!!



CDラジカセ▶

◀CD-ROM² システム

優秀4作品 『天外魔境プレイレポート』（賞品 CDラジカセ）笹島宏幸くん、伊藤寛之くんの作品。『CD−ROMへの意見』（賞品 CD−ROM²システム）草木滋生くん、窪木淳くんの作品。

まるで自分がジライアになったかのようにプレイできた。

埼玉県　笹島宏幸　8才

待ちに待った天外魔境が、やっと発売になった。発売当日、急いでお店に買いに行き天外魔境のCDロムを手にしたとき、ぼくはきっと今まで見たこともないようなゲームだろうという期待と、ぼくでもクリアーできるだろうかという不安でドキドキしていた。オープニングの絵や音楽はやっぱりCDロムだと思った。最初の方の戦闘も、ちょうどイイくらいの強さだと思った。何度もやられてしまったけど、ついにエンディングを見ることができた！　今ふりかえってみると、途中ジライアが一人になってしまって落ち込んだりしてしまうぼくだった。知らないうちにジライアになりきっていたのかもしれない。そんな喜こばせたり悲しませたりするゲームの流れは、とても良かったと思う。だけど不満もある。それは戦闘システムとかが、今までやったことのあるRPGと同じ感じで新らしさがなかったということ。ぼくとしては、想像もできないような、RPGを作ってほしかったのだ。天外魔境IIに期待します。

審査評　笹島くんのレポートは、とってもすなおで、思わず「うん、うん」とうなずいてしまいました。天外魔境の中に入り込んだ笹島くんの心の動きがとてもよくレポートされていて楽しかったですよ。最後の注文は、しっかり約束します。（広井）

こりゃただ者ではない、天外魔境という生きたRPG。

東京都　伊藤寛之　17才

このゲームは楽しい。天外魔境はちょっとやそっとでは語れない。老若男女と、ヒットしたアノ、"ドラクエシリーズ"に、たった1作で近づいてしまったと思われるくらいだ。天外魔境はプレイのリズムがとても良い。これが他のHuカードなどで同じことをやったらゲームとして成り立たなくなってしまうだろう。やっぱりこれはCDロムロムの強い所ではないだろうか。容量もタップリ、音が良くて声も出る。でも、世の中には完璧な物は無いもので、読む時間がある。少しはガマンできるが、度々敵に会う時の読み込みはどうにかならないだろうか。できればこんなことは言いたくないが、これが率直な感想だ。しかし、RPGファンには全員にこのゲームを楽しんでもらいたい。このゲームの楽しさは底なしだ。RUNボタンを押して、「ジャスト・ア・モーメント」と出ているときも、自分で気持ち悪い位、ニヤニヤ笑ってしまった。その時点で、「こりゃただ者ではない。」と確信できた。まさに生きたRPGだ。

審査評　作品を読むと、開発チームへの思いやりが伝わってきます。さらに、「天外魔境」がRPGの中でも非常に完成度が高い、との評価が得られているのもうれしく思います。次回、「天外魔境II」は前作をしのぐ大作にしなければいけませんね。（高田）

もう一度TVゲームブームをCDロムロムで!!

京都府　草木滋生　14才

僕の考えとしてはこれからの時代のテーマである、AV機器の強化にCDロムロムは欠かせない、と思います。CDロムロムが伸びるには3つの条件が、欠かせません。1つは今までにないソフトが出て来ることが大切だと思います。2つめはPCエンジン本体が売れることにつきます。それには、ソフトの乱売でいわゆるつまらないゲームの発売を禁止し、月2〜3本のペースを守っていくべきだと思います。そして3つ目はオーディオ面の強化によってもっとバラエティー豊かなユーザーが集まることが大切です。ソフト面では、天外魔境の音楽を担当した坂本龍一さんのように、有名な作曲家をゲームミュージックに使うことも大切だと思います。ハード面では、CDロムロムのアンプが出るといいなと思いました。さらにシステムコンポのようにTVディスプレイや、カセットプレイヤーを普通のコンポと同じくらいの値段で出せるといいと思います。けど、とりあえず今できることはゲームソフトの充実だと思います。

審査評　テレビゲームへの情熱が感じられます。テレビゲームの市場が一時ほどの勢いがないことに対し、開発サイドへ素直な提言をしてくれました。PCエンジンの将来性、CD−ROMのAV面での機能をカ説して、好感が持てました。（秋本）

審査員が見た応募作品全体に対する感想は……

審査会は某日、小社講堂で行なわれた。各氏、審査は真剣そのものだったが、時折笑いがこぼれたりと、終始和やかな雰囲気のもと進行していったのだ。





天外IIに、大きな責任を感じます。

ハドソン企画開発本部長・高田秀雄氏

まず、CD−ROMについての感想ですが作品の中には、単にゲームに止まらず、文庫全集版とか道路地図などのソフトに対する提案に興味が持てました。全般的にはCD−ROMへの応援の声が伝わってきます。

また、「天外魔境」でRPGとしてドラクエ以来の感動を体験された人も多いようです。天外IIに、大きな責任を感じます。



レポートをくれた全員に、ただただ感謝!!

レッドカンパニー・広井王子氏

とにかく、4点を選ぶってのはシンドかった。レポートをくれた全員に、ただただ感謝いたします!! こんなにも天外魔境を大切にしてくれて、涙がチョチョギレます。ありがとう。CD−ROMへの意見では、市田由紀子ちゃんのすなおな意見もステキでした。

胸が熱くなるレポートの数々、本当にどうもありがとう。



PCエンジンユーザーのレベルは高い。

本誌編集長・秋本輝夫

応募作は力作ぞろいで、選考にたいへん苦労しました。「CD−ROMへの意見」は、抽象的になりやすいテーマですが、自分のアイディアで前向きの意見を述べたものが、多数寄せられました。「プレイレポート」も、プレイの報告だけでなく、改善意見も多く、全体に、PCエンジンユーザーのレベルの高さを感じさせるコンテストでした。



ゲームだけでなく様々な分野で使われるCDロムロムを。

茨城県　窪木淳　14才

つい最近、僕は友達にCDロムロムをやらせてもらった。ソフトは、「ファイティング・ストリート」。このソフトをやって感じたことは、「グラフィックの美しさ」だ。他のホビーマシンと違って、奥行きがあり、とても鮮明な画面が僕の目に焼きついた。もう一つはサウンドの良さだ。CDの音声を使った迫力あるサウンドで、アーケードマシンの音より一歩リードしていると思う。つまり、CDロムロムは全ての点で素晴しい能力を持ったマシンなのだ。しかし、ゲーム開発だけではダメだと思う。家族全員で楽しめるソフトが出てくれば良いと思う。例えば美しいサウンドを使った"カラオケソフト"や、グラフィックが描ける、"お絵描きソフト"などがあると家族みんなで楽しめると思う。他には実用的なソフトとして、パソコン通信ならぬCDロム通信で知らない人とコミュニケーションを深めたら面白いと思う。とにかく、僕の願いとしては年下から年上まで幅広く使えるようなCDロムロムであってほしい。

審査評　CD−ROMは、グラフィック、サウンド等、やはり高い評価を得ているようです。また、カラオケソフトとか、CD−ROMを使用した通信など、具体的提案が多く、将来のソフト開発に参考になります。（高田）

■プレイレポートを終えて…

今回のプレイレポートを読んでみて、みんなのCDロムロムに関する意見や、考え、また、天外魔境に対する感想や思いなど、実に気持ちが込もっていると思った。ユーザーがここまで具体的にレポートに表してくれたことだけでこの、"プレイレポート"は有意義なものに終わったと思う。やはりメーカーとユーザーが1つになって、そのハードなりソフトをよりよくしていくものだと考えさせられたのだ。今回はこれで幕を閉じるけど、また何かの機会にこういったことを行っていきたいと考えているぞ。

PC Engine

鏡の国のレジェンド

シネマトグラフィック・アドベンチャー・ゲーム

テレビ出演中、突然なにものかに誘拐された酒井法子。彼女を助けるために君の知恵と勇気とそして愛の冒険が始まる………

魔女ダーナに人々が鏡にされてしまった国ブランケット、ジャングルの王ターガンの棲む試練の山、そして大魔王インダスの支配する魔城などなど。まるでファンタジー映画のような物語とそれを彩る登場人物、そしてアニメと音楽とナレーション。

――――CDロム・ソフトに今新しい伝説が生まれようとしている‥‥

主人公は君と法子。

絶対に退屈させませんっ！











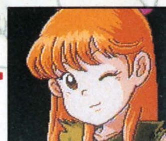












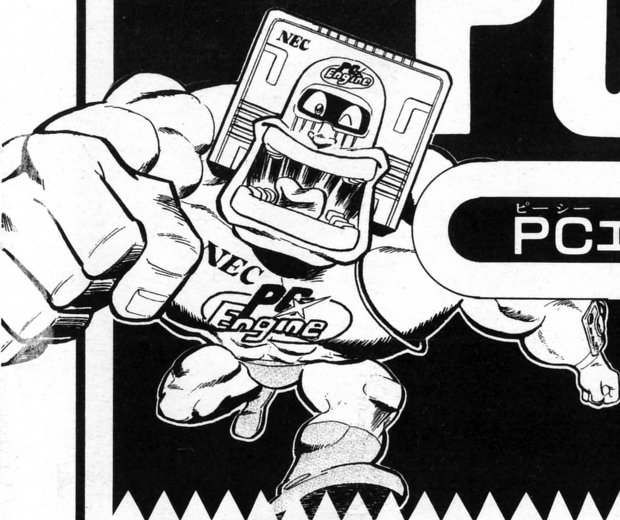
10月末発売予定　CD-ROM² 価格未定

発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

© 1989 サンミュージック・プロダクション
© 1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

FOR GAME FREAKS

PC ENGINE PLUS



PCエンジン+プラス

今月のテーマ

G-NETWORK (Part.2)



今月は4月号に引き続き、ゲーム関係のいろんな情報をお届けする「GAME NETWORK」の第2弾。中本氏のコラムも復活したぞ。

1 RPGアンケート、期待の中間報告

7月号の当コーナーで「RPGに関する意見」を募集したことは、覚えているかな?

今月はその中間報告をするとともに、再度、より具体的な意見を募集したい!

というのも、中には、RPGを見据えたドッシリとした意見もあるのだが、全体的にはちょっと内容が低調。「パスワードが多いのはイヤだ」とか「解くのに何十日もかかるようなゲームがいい」というような意見も多く、意見というよりは「好き嫌い」に近い内容のものや希望が目立っている。

みんなのハガキの内容をとりあえずまとめてみると、「PCエンジンにはまだRPGが少ない」というのから始まり、「ドラクエ・タイプのパーティプレイ方式のものをもっと出してほしい」というのが主流。現在発売されているRPGの中では「凄ノ王伝説」の人気が高いようだ(「邪聖剣ネクロマンサー」はビジュアルの人気は高いが、ゲームバランスの点で今一歩)。

そこで、より具体的な範囲に限定して、もう一度、キミたちの意見を募集したい。

ひとつは、今までプレイした中で最も好きなRPGのタイトル名とその理由。

もうひとつは、「凄ノ王伝説」に見られるようなシナリオ経験値方式(敵を倒すだけでなく、イベントをクリアしても経験値がもらえる方式)をどう思うか。

あと、PCエンジンで現在発売中のRPGに関する意見があれば、それも(これは開発メーカーさんに渡すつもりだからね)。

それから、文章を書くのが苦手な人は、①好きなRPGのタイトル ②どのくらいの時間で解けるものがいいか ③ゲーム全体に占めるバトルの割合はどのくらいがいいか ④ゲームの舞台になって欲しい場所・地名の4点について、ハガキにチョコチョコと書いてくれるだけでもいいぞ。

いずれも、宛先は、月刊PCエンジン「PCエンジン+」係まで。

PCエンジンからビッグヒットRPGを出すためにも、キミたちが日頃思っていることをガンガン応募してね。



▶シナリオ経験値方式で、話題を呼んだRPG「凄ノ王伝説」。

2 CD−ROMへの感心はAV関連が大半を占める！

本誌8月号で「天外魔境完成記念企画」と銘打って行なわれた、「プレイレポート&CD−ROMへの意見」大募集。その優秀作品は48〜49ページに掲載しているので、そっちを読んでもらうことにして、ここでは、応募作品全体を通して見た「CD−ROMに対する感想」についてちょっと触れてみたい。

実際にプレイした人の作品の中で、どんな点に感心または感動したか、ということを調べてみると、ハードの特性上当然のことながら、サウンド関係がダントツ。

特に、ナレーションには驚いた人が多かったようで、CD・ROM²ならではの「マニアならば誰がしゃべっているかわかる」臨場感たっぷりのナレーションが大人気。

CDサウンドによるBGMは、他のマシンのFM音源に慣れたゲームフリークも、これには納得！　というワケで、こちらの方も、予想通りユーザーにウレシイ驚きを与えたようだ。



◀CDパワーを見せつけたハドソンのRPG「天外魔境」。ナレーションもバッチリ。

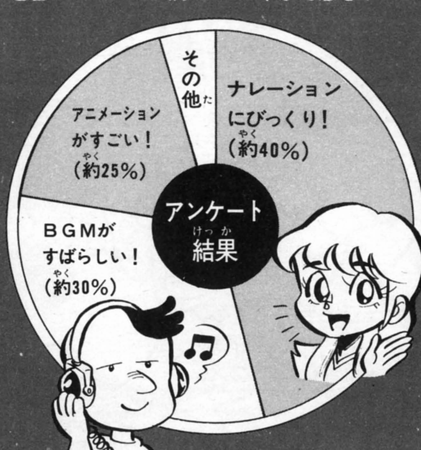
「天外魔境」や「ヴァリスII」に代表されるアニメーションについては、カードゲームでも短い時間なら取り入れているものがあるせいか、編集部が予想していたよりは少なかったようだ（ただ、このアニメシーンへの感心は、意見の中ではある程度ナレーションへの感心として表現されているような気はする）。

CD−ROMの大容量そのものに対する感心は、「天外魔境」をプレイした人すべてにあるとは思うのだが、直接目に見えないものだけに、直接文章で表現していた人は少なかった。

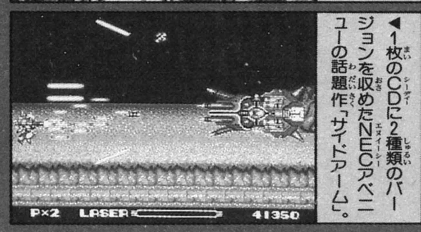
現時点では、ユーザーの大半の直接的な感心は、CD−ROMの持っている優れたAV特性、言い換えれば「ゲームの臨場感」のようなものに集まっているようだ。

今後のCD−ROM市場では、その大容量を直接アピールするタイプのものとして、1枚のCDの中に2種類のバージョンを収録したNECアベニューの「サイドアーム（CD版）」に、要注目！

これから先は、AV性能のすばらしさは当然。それプラスαのものをぼくらに与えてくれて初めて、CD−ROMの市場はもっと広がっていくことになるだろう。で、その時に同じ調査をしたとすると、「その他」の項目に当たる部分が多くを占めているだろう。




◀高速アニメシーンで新境地を開拓した日本テレネットの「ヴァリスII」。



◀1枚のCDに2種類のバージョンを収めたNECアベニューの話題作「サイドアーム」。

3 拡大、縮小、回転機能とは？

「スーパーファミコン」の発表以来、何かと話題になることの多いのが、ゲーム機の「拡大・縮小・回転機能」。

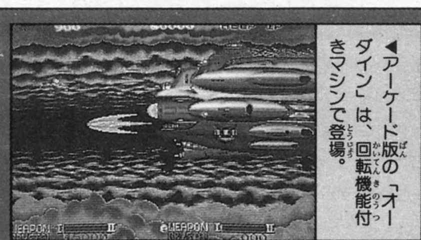
これは、カンタンに言うと、大きさや傾きが変化するキャラを表現する場合に、あらかじめ基準となるキャラのグラフィックを用意しておき、変化はプログラムで計算して表現するという機能。それ専用のプログラムをゲームマシンのハードに組み込んでいるものが「拡大・縮小・回転機能付き」のゲーム機だ。

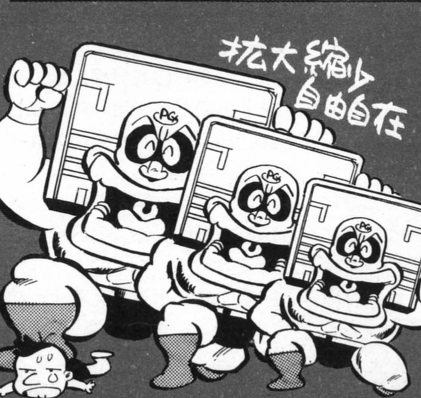
これらの拡大・縮小・回転をソフト側のプログラムで実現しようとすると、その計算プログラム自体もけっこう面倒だし（高校の数学で習うベクトル計算なんかをもっと複雑にしたようなものとでも思ってほしい）、計算する時間も長くかかる。

この機能をハード側に持たせることで、ソフトをプログラムする時の労力を減らしたりスムーズなアニメーションを実現する、というのが、これらの機能を持ったマシンの長所なわけだ。

こう書くと、いいことばかりのような気もするだろうが、この機能を十分に発揮させるには、ハードの他の機能（RAMの容量など）にもかなりの余裕が必要。まあ、150キロの速球を投げるには、腕の力だけでなく、強靭な足腰が必要、といったようなものだ。

PCエンジン本体には、これらの機能はないが、拡大や回転を擬似的に表現することは十分可能。118ページのナムコさんのメーカーコメントのように、そのことばかりにこだわらず、ゲームの本質を見る方も大切だろう。


◀アーケード版の「オーダイン」は、回転機能付きマシンで登場。



4 家庭用体感ゲームの時代に!?

65ページの「遊楽専業団」のコーナーで少し紹介しているように、イギリスのコニックスというメーカーから、なんと御家庭用筐体（体感ゲーム）が販売されてしまうらしい。

資料によると、これは「コニックス・マルチシステム」という16ビットのCPUを持ったマシンの周辺機器として発売予定のもので、その名は「パワーチェアー」。ゲーム機本体をパワーチェアーに組み込んで使用する、まるで合体ロボットのような筐体だ。

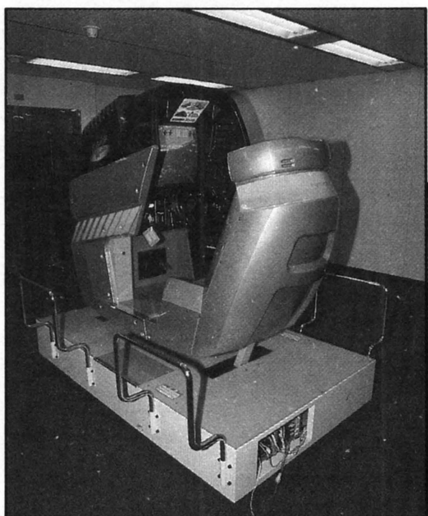
まず、気になるお値段の方だけど、本体マシンが（ディスクドライブとジョイスティック、そしてソフト1本付きで）199.99ポンド。それに筐体のセット価格、これまた199.99ポンド（予価）を加えて約400ポンド。日本円でだいたい9万2000円になるようだ。

右上で紹介しているのが、そのパワーチェアーの商品イラスト。ゲームセンターにある筐体と較べるとどうしてもチャチな感じはするが、ゲーセンの筐体が最低でも100万円以上であることを考えれば、これはもう当然。

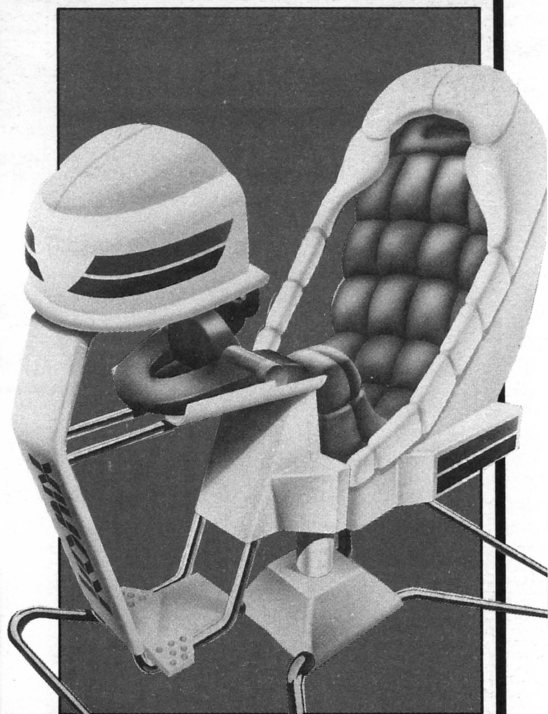
ところで、このパワーチェアー、ソフトはカートリッジ方式で、現在のところ、車、飛行機、ヘリコプターの、3種の乗り物を使ったゲームに対応予定。イスに座って対面する位置にブラウン管が収納され、左右の回転はもちろん、ドライブゲームなどでカーブを曲がれば、傾くし、その他、微妙な揺れも再現できる機能を持っているらしい（おまけにステレオ・スピーカーを付けることもできる）。

画面表示能力の方も、通常4096色の中から256色表示。256×200ドットの分解能力と、なかなかの実力のようだ。

カートリッジ方式で、いくつかのゲームが体感できるとなれば、これはかなり魅力的な話。アーケードのバリバリの体感ゲームとは較べられないにしても、10万以下なら買ってみたい、というのがゲームファンの心理だよね。価格とカートリッジ方式というシステムを見る限りでは、けっこうおもしろそうなこのマシン。発売後、どの程度人気が出るか、見守っていきたいところだ。



◀こちらはアーケード筐体。ゲームファンとしては、性能もいいし、こっちを家庭に1台置きたいところだけど、なにせ高いからね……。



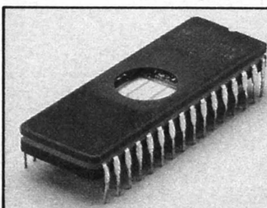
これがウワサの（？）パワーチェアー

▲正確な寸法はわからないが、イギリス人が座れるんだから、かなり大きくてガッシリしてるはずだ。

5 IC不足は、いつまで続くか!?

ICのことには、このコーナーでも以前触れたことがあるんだけれど、ここに来て、ゲーム関係のROMやRAMがけっこう不足してきているようだ。

これは、日米の貿易摩擦や通産省による半導体（IC）メーカーへの指導など、いろんなことの結果。ゲームファンとしては「そんな影響がこんなところにも来るのか!?」という気もするだろうけど、今やICは「産業界の米」と呼ばれる、超重要アイテム。ゲーム機では本体のCPUやメモリーなど、ほとんどの部分にそのICを使っている以上、しょうがないことなのかもしれない。



◀これが1Mビットのメモリーチップ（ROM）。このROMも一時期に較べるとかなり高くなっているとか。

PCエンジンのゲームソフトに関係ある話をすると、年末発売予定のゲームは、このIC不足の影響を少なからず受けるらしく、いくつかは発売が少し遅くなりそう（ゲームカード制作用に割り当てられるICの量が決まっている以上、製造できるソフトの本数は減ってしまうというわけだ）。

また、任天堂のスーパーファミコンの発売延期の理由として取り上げられているICの値段の高騰。最近のハードは1台でCPUをいくつも持っているものが多いので、CPUを形作るICの高値はかなり深刻な問題のようだ。



◀スーパーファミコンは、CPU用のICが高いために苦労しているようだ。

これらのICの不足や高値は、ICの種類もいろいろあり、正確に予測するのはむずかしいのだが、「来年の春前には一度落ち着くのでは……」というのが業界の予想とか。

ユーザーとしては、早く落ち着くのを祈るのみ。日電さんガンバッテくださいね。

ハイパー電脳コラム from SAPPORO



ハドソン技術本部長
中本伸一氏

2か月ぶりにコラムに登場の中本氏。
今月のテーマは、日米で話題の2種類の
ハンディタイプゲームマシンについて！

『白黒画面VSカラー画面』話題のハンディゲーム機決戦の行くえは？

今回は、最近話題を集めている、ハンディゲーム機についていろいろと説明してみましょう。

先日アメリカのシカゴで開かれた、コンピューター関連のホビーショー"CES"に出展された、アタリ社の最新ハンディゲーム機の情報もあわせてお知らせしますので、お楽しみに。

「ゲームボーイ」の人気の秘密は「テトリス」

さて、今年のハンディゲーム機の代表選手は、なんといっても任天堂の「ゲームボーイ」です。日本国内だけではなく、アメリカ市場でも相当な数の注文が殺到しているそうです。

ちなみにアメリカ版の「ゲームボーイ」は「テトリス」がゲーム機本体と同じ箱に付属していて、しかも「通信ケーブル」まで付いていて、日本版の本体価格とほぼ同じという安さなのです。アメリカの子供たちはとても幸運ですね。

この大人気の「ゲームボーイ」。私なりに人気の秘密を分析してみると……。

やはり、魅力のあるゲームソフトが人気の秘密なのですが、その中でも群を抜いているのが「テトリス」です。このゲームこそが「ゲームボーイ」の人気を支えているといっても良いでしょう。

これは極端な例かもしれませんが、私の周りにいる人間たちは、みんな「ゲームボーイ」を「テトリス」専用マシンとして使っていて、他のカートリッジが入っているのを見たことがありません。中には通信ケーブルをポケットにいつも入れていて、他の「ゲームボーイ」を見つけると、いきなり対戦を申し込む人間もいます。

とにかくいつでもどこでも「テトリス」をしてしまう「テトリス病患者」が増えているようです。

ただ、このすばらしいテトリスにも問題点はあります。

まず対戦ゲームを楽しむのに、2本のカートリッジと通信ケーブルが必要な点です。この2本のカートリッジというのが曲者で、かなりの出費を覚悟しなければなりません。

また電池の消耗が思ったよりも早く、毎日電池を替えなければならないこともたびたびあります。対戦ゲームをしている最中に相手の電池が無くなってしまい、今までの勝負が無駄になってしまうこともありました。

まあ、こうした問題点も「テトリス」に熱中すればこそ出てくるものではありますけれども。

カラー画面表示を実現したアタリのニューマシン

さて、アメリカでこの「ゲームボーイ」と全面対決することになるアタリ社のハンディゲーム機「アタリポータブルカラーエンターテイメントシステム」ですが（日本進出の噂もチラホラあります）、このハードの一番の特長は何といっても「カラー画面」であるということです。

CESの会場では、拡大・縮小をサポートするグラフィックチップを使って「アフターバーナー」タイプのゲームをデモしていまし

New ゲームマシン

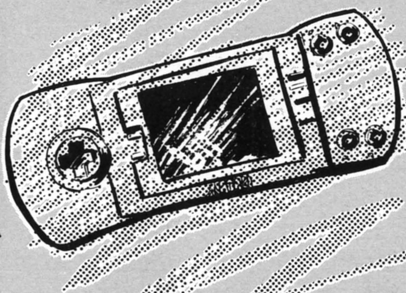
カラー画面表示とフリップ（画面上下反転）機能が特徴！
アタリポータブルカラーエンターテイメントシステム

アメリカのアタリ社が開発した最新ハンディ・ゲーム機。

液晶画面ながら、すばやい画面処理で残像現象はほとんどなく、カラー表示も4096色と高性能を誇っている。

画面を瞬時に上下反転させる「フリップ機能」というユニークな機能も持っていて、マシンを上下逆さまにして、この機能を使えば、一瞬にして左利きの人用のマシンに早変わり！　という超アイディア商品。

価格は、日本円に換算すると、2万1000円程度。



▲残念ながら今月は写真ではなくイラスト紹介。来月号の「遊楽専業団」で取材!?　とのウワサもあるので期待しててほしい。

CPU	8ビット、クロック周波数12MHz
システムRAM	64Kバイト
オーディオ	モノラル4音。イヤホン端子付き。2インチスピーカー内蔵。
通信機能	通信ケーブルで、最大16台まで接続することが可能。
ゲームカートリッジ	最大2MバイトのICカード型
スプライト	最大256個
最大表示色数	4096色（同時使用は最大16色）
画面サイズ	3.4インチ
分解能力	横160×縦102ライン
価格	149・95ドル（予価）

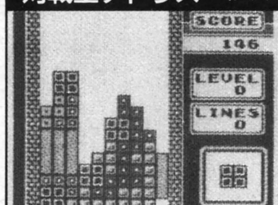
ハンディ・ゲーム機の超ヒット商品！
GAME BOY

今年４月に発売されて以来、売れ続けている超人気ハンディ・ゲームマシン。
ソフトラインナップは「対戦型テトリス」を始め、パズルタイプのものが多く、年内に10作以上のソフトラインナップを予定。
専用の通信ケーブルによる対戦タイプのゲームで、ゲーム機の特色を出そうとしている。本体価格は１万2500円。
画面は白黒で、42×46㎜。分解能力は、縦144×横160ドット。
来年当初には、RPGソフトの「サーガ」の発売も予定している。



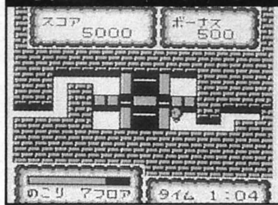
◀ファミコンのコントローラーに画面が付いたような形の本体。

対戦型テトリス 〈任天堂2500円〉



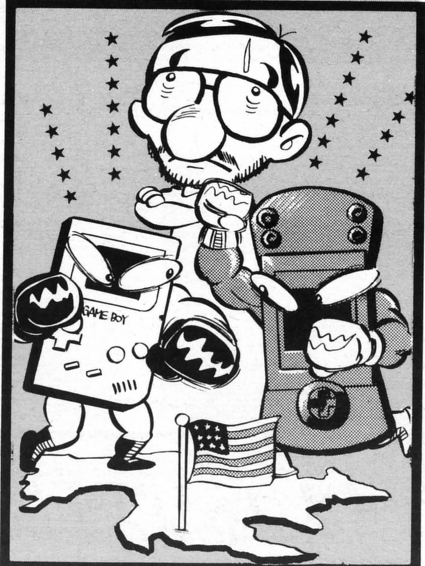
オリジナルに対戦のおもしろさを付け加えた「テトリス」。

対戦型パズルボーイ 〈アトラス2600円〉



アクションパズル。こちらは、ゴールまでのタイムを競うタイプ。

たが、ハンディ機とは思えない迫力でした。価格も２万円台で、そう高いものではありません。
また本体内にRAMを内蔵しているので、対戦ゲームをする時は一本のソフトを買うだ



けで、後は通信ケーブルを通してプログラムを相手に送ってコピーを作る、という芸当もできます。この機能のおかげで、多人数でのマルチプレーヤーゲームが一本のソフトで楽しめます。これはとても便利な機能だと思います。
さて、ここまで話を聞いた方は、この戦いはアタリ社の圧勝に終わると思われるでしょう。
ところが、私はそうは簡単に決着が着くとは思えないのです。つまりアタリ社のハンディ機にも問題点はあるのです。
一つは電池の寿命です。単３電池６本を使用して４時間位しかもちません。これは、カラー液晶には必ずバックライト（液晶を見やすくするために、裏側から照射する光のこと）が必要なのですが、そのバックライトが相当な電力を消費するのと、内部のロジック（論理回路）が高速で動作しているためと思われます。
それにしてもちょっと短めですね。充電式であればまだ良かったのでしょうが。
またゲーム機自体の大きさもかなり大きいので、大柄なアメリカ人にはプレイ可能でも日本人の子供にはちょっと疲れてしまいそうな気がします。

勝負を決めるのは、ハードよりソフト

この２点はハードの問題ですが、私が思うには、これらはそう大きなことではなく、本質的な問題は実はソフトにあるのです。
アタリ社のハンディ機のグラフィックチップは、基本的に家庭用のゲームマシンと同じ種類のソフトを想定して作られています。このシステムをフルに活用すれば、自動的にPCエンジンなどの高機能ゲーム機と同じジャンルのソフトを供給することになる可能性が強いのです。
こうしたバリバリのアーケードゲームなどを小さな液晶画面でしかプレイできないのは、ちょっと残念だと思います。もしテレビ画面にも出力できるような設計であれば、普段は家庭で楽しんで、ちょっとした機会に持ち歩くという２通りの使い方ができるようになったのですが。
その点では「ゲームボーイ」の方が、「気持ちよく」ハードの機能を割り切っているようです。

これは私の想像ですが、任天堂が「ゲームボーイ」を作るにあたって、「カラーでファミコンのソフトが走る」タイプを一度は検討したと思います。
ところが現実を考えると、ファミコンのカートリッジはかなり大きく（アメリカ版にいたっては日本版の２倍くらい大きい）、ハンディ機としては成り立たない。しかもカラーにすればコストや消費電力の問題が出てきてしまう。であれば、白黒で小さくて安くて電池も長持ちする設計にして、ソフト面で「今までの家庭用ゲームとは違う世界」を狙う方がいいのでは……。
このような考えの結果で生まれたのが、現在の「ゲームボーイ」と「テトリス」なのではないでしょうか？　とはいっても、「ゲームボーイ」のソフトのなかで「今までとは違う」のは「テトリス」だけだと思いますが……。
というわけで「高機能&カラー画面」のアタリ社と、「割り切りの白黒画面&違った世界」の任天堂の、アメリカ決戦の火ぶたは切って落とされようとしています。
どちらの機種にも良い点悪い点がありますが、共通して言えるのは、ハードが出たばかりで当然のことながら、ソフトが全くといって良いほどそろっていないということでしょう。
発売から２年を経て、PCエンジンは100種類のソフトを用意してきたのですが、「ゲームボーイ」とアタリのハンディゲーム機は、今から始めたら、一体何年かかるのでしょうか？
来年には日本にもこの戦いが上陸してくるかもしれません。
しばらくはこの両者から目が離せそうにありませんね。



月刊 PCメディアプレス

PC MEDIA PRESS

'89夏休みPCエンジンワールド大盛況!!

大入袋

満員御礼 感謝

この夏、最大のイベント"PCエンジンワールド"はみんなのおかげで大成功! 東京・名古屋・大阪の3会場でのべ1万1千人以上を集め、大賑い!

ガンヘッド大会! 熱闘5分!

ステージでは、ハドソンの高橋名人が司会進行で、ガンヘッド大会が催された。3分間の予選を勝ち抜いたつわものたちが、5分間の決戦で熱い闘いをくり広げたのだ!



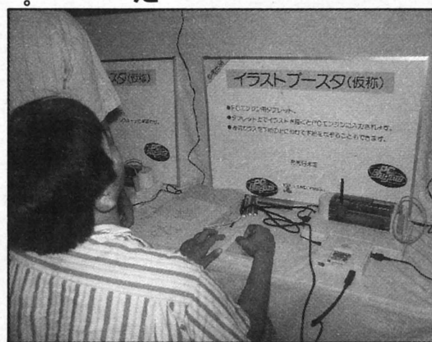
CDカラオケで熱唱する人もいた

女の子でも気軽に参加できたのが、このCDカラオケのコーナー。ここでデュエットしたのがきっかけで、恋人を見つけたPC野郎がいる……わけないだろッ。



イラストブースタ出展

予想外に人気を集めたのが、イラストブースタの体験コーナーだ。PCエンジンユーザーのコア構想に対する関心の高さがビシビシ伝わってきたぞ。



お楽しみ抽選会なのだ!



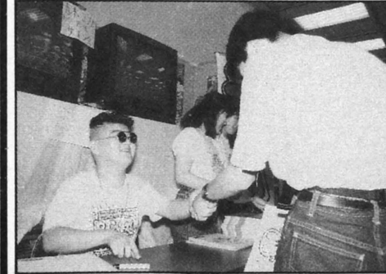
プレゼントが当たる抽選会や、鬼ごっこ+かくれんぼの"スタッフ探し"など、遊んで得しちゃうイベントがいっぱい!

PCエンジンのデカ本だァ



本誌スタッフが多大なる犠牲（死者1、徹夜2、行方不明＝サボリ2）を払って完成した、超巨大本型の看板なのだ。

【東京会場に青木コブ太先生が御降臨】

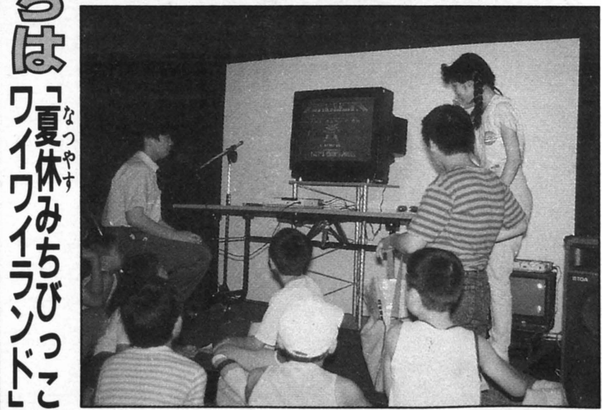


モヒカン頭なら日本で一、二、を争うと言われている青木コブ太先生が、PCエンジンワールド・東京会場を急襲したぞ! そのうえ、なんとサイン会までブチかましてくれたのだ。

コブ太先生が本誌に連載中の「PC原人」がPCソフトとしてゲーム化されることになったぞ。詳しいことは本誌46ページを見てくれ!

こっちは「夏休みちびっこワイワイランド」

7月27日から8月2日まで、千葉県の西武百貨店船橋店で開催された「夏休みちびっこワイワイランド」。PCエンジンのコーナーでは、本誌ゲーマーの倉持征木が、質問に答える形でソフトの攻略法を大公開したのだ。



きてます きてます 秋のCD&ビデオカタログ

今月もCDをプレゼントしてしまうのだ!



「ストライダー飛竜」と「天地を喰らう」のサウンドを収録した「ストライダー飛竜 G.S.M.CAPCON 2」(CD2627円 ポニーキャニオン)を2名にプレゼントだ。演奏は、カプコンのサウンドスタッフで女性だけのバンド"アルフ ライフ ワ ライラ"なのだ。



キングレコードから発売中のゲーム・ミュージックCDをダイジェストした「コナミ サウンド カタログ」と「ファルコム サウンド カタログ」をそれぞれ2名ずつにプレゼントするぞ。もちろん、レコード屋さんでは売っていない貴重なアルバムだ。

官製はがきにきみの住所・氏名・年齢・希望賞品名を書いて、次のあて先に応募してくれ。しめ切りは9月29日。
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン PCメディアプレス⑩ プレゼント係。
なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

マージャンギャルズグラフィティ2





麻雀ゲームのおいしいところをまるごと収録したビデオがまたまた登場! もっとも人気のある「スーパーリアル麻雀PII、PIII」、ちょっとハードでアダルトな「スキャンダル麻雀」「テレフォン麻雀」、そして、ほとんどビョーキの「美女っ子学園」「麻雀カメラ小僧」といった、バラエティーに富んだゲームの美少女たちがきみを悩殺するぞ! 9月21日発売(VHS) 2884円 ポニーキャニオン

『Mrマリック超魔術』(600円 小学館)の発売を記念して、Mrマリックがサイン会を開催。9月9日、午後1時30分〜3時、大阪・田村書店セルシー店(千里中央駅下車)。

今月はこの4枚がおすすめです

ゼロウィング



ゲーム・ミュージックの大御所サイトロンレーベルから、CDのミニアルバムシリーズが発売されることになったぞ。その第一弾が「ゼロウィング」。東亜プランの最新シューティングゲームのBGMと効果音をオリジナルサウンドで収録。ゲーセンの雰囲気を満喫してくれ。9月21日発売 CD1500円 ポニーキャニオン

交響組曲 ファイナルファンタジー



ついに「ファイナルファンタジーI、II」の交響楽団の演奏バージョンが完成! ドラマチックに盛り上がるFFIIのメインテーマをはじめ、FFの反乱軍のテーマなど、ぶ厚いフルオーケストラ・サウンドに圧倒されるぞ。発売中 CD2884円 ポリスター

原始島



プロペラ機で恐竜や原始人のいる島に出撃するというなんともタイムスリップなゲーム「原始島」が、CD化されたぞ。ゲームの雰囲気にふさわしい重厚なサウンドだけど、どこか飛翔感のある曲調で、さわやかな聴き心地だ。アルバムにはおまけのステッカーもついてて、サービス満点。 9月21日発売 CD1500円 ポニーキャニオン

天聖龍



ゲーセンで聴き覚えた、あのノリノリの迫力サウンドがきみの部屋にやって来る! ジャレコの横スクロール・シューティングゲーム「天聖龍」のゲーム・ミュージックをオリジナルサウンドで、ミニアルバム化。もちろん、ゲーム中で使われる効果音もばっちりコレクションしているぞ。 9月21日発売CD1500円 ポニーキャニオン

ファルコムファン注目!!

サラウンド シアター ソーサリアン



日本ファルコムの大ヒットゲーム「ソーサリアン」をドラマ化。目を閉じて聴いてみよう。

ブルー・ドラゴンの羽ばたきや、剣が空を切り裂く音、足音、叫び声などがドルビー3Dサウンドできみに襲いかかってくる! ファルコムの社長さんや社員さんもチラッと特別出演。発売中 CD1545円 キングレコード

ボーカル フロム Ys



Ys IIの"リリア"のテーマ曲を日本語と英語のボーカル・バージョンで収録。また、Ys IIのエンディングを日本語のボーカル・バージョンと、ブラス・ロック風アレンジのインストルメンタル・バージョンで収録。Ysファン・リリアファンのきみにとっては味わい深い一枚だ。発売中 CD1545円 キングレコード

プラス ミックス バージョン フロムYs, YsII, ソーサリアン, スタートレーダー



ファルコムの「Ys」「Ys II」「ソーサリアン」「スタートレーダー」の4タイトルから5曲を厳選。パソコンのオリジナル・サウンドと、楽器を融合してアレンジしたブラス・ミックス・バージョンで収録。アレンジはおなじみの難波弘之氏。レコーディングのメンバーも豪華版だ。発売中 CD1545円キングレコード

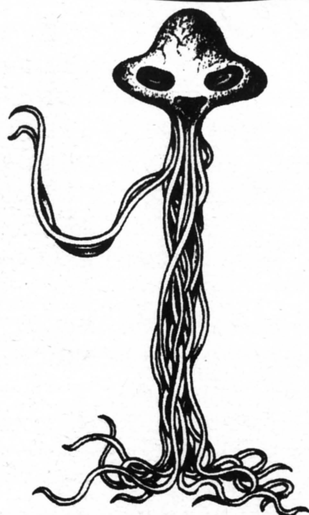
宇宙人はいるのか!?

はるかかなたの星から"空飛ぶ円盤"に乗って、超能力をもった宇宙人や怪獣がやって来る話は本当にあるのだろうか？
地球のように温度・空気・重力など、生物が生きるための条件がそろっている星がほかにあるのだろうか？太陽系の中では、火星がいちばん地球に似ています。しかし火星にはコケのような下等生物さえも、ほとんどいないことがわかりました。
でも、宇宙全体を見れば、地球と同じような条件の天体が、ほかにいくつもあるでしょうし、そこには人間のような高等生物がいることも考えられます。謎がいっぱいの宇宙。君も地球を飛び出して宇宙の神秘をのぞいてみよう。

⑩「宇宙星と観測」より

むかしの人が考えた宇宙人

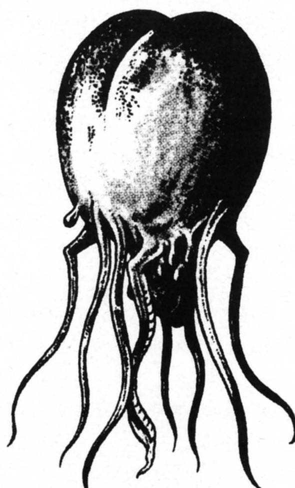
世界じゅうの科学者や画家・小説家などが、むかしからいろいろな宇宙人を考えました。はたしてどんな宇宙人がいるのでしょうか。



火星人　イギリスの作家ウエルズが考えたもの。



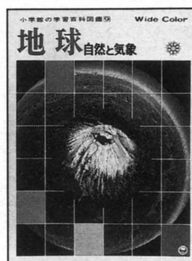
土星人　寒さにたえる厚い皮をかぶっている。



金星人　金星の厚い雲の中にういている。



イオ人　木星の衛星イオに住んでいる。







最新刊





「おもしろい」から「もっと知りたい」へ知識をふくらませる図鑑の決定版。



小学館の学習百科図鑑

既刊49冊好評発売中　①〜㉚　㉜〜㊺定価各1,240円(税込)　㉛定価1,340円(税込)　㊻以降定価各1,340円(税込)

遊楽専業団 YOU RAKU SEN GYO DAN

ARCADE GAME
MOTOR SPORTS
WORLD GAME
TOPICS

今月は、ちょっと場所を変えての遊楽専業団。場所がここに移ったおかげで、ページ数もちょっぴり増えちゃったぞぉ。

ARCADE GAME

VOLFIED 〈タイトー〉

PCエンジンにも移植決定したアーケード版陣取りゲーム！

今回の遊楽のトップは、タイトーのアーケードゲーム『ヴォルフィード』。このゲームは、昔あった『QIX』っていうゲームのリバイバル作品。画面上のエリアを自分のキャラで囲み、一定のエリアを削り取っていく面クリ型の陣取りゲームなんだ。

各ラウンドには、ボスキャラとザコキャラがうようよしていて、コイツらを素早くよけながらエリアの80%以上を囲っちゃえば1ラウンドクリア。（ラウンド6は、クリア方法がちょっと違う）

ただし、エリアを囲ってる最中にコイツらに触ったりすると1ミスになるので、結構アクションの腕も必要かもね。

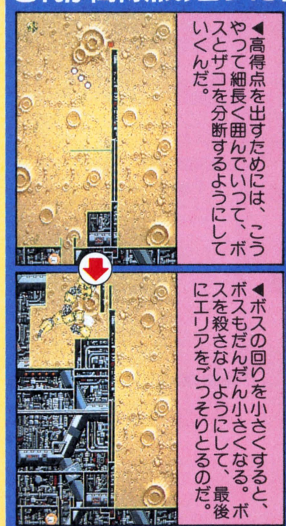
ところでこのゲーム、PCエンジンにも移植が決定したんだ！発売されるのはもうちょっと先になると思うんだけど、とにかくおもしろいのでいまから楽しみ。みんなも、今からゲーセンに行って練習しとこうぜっっ！



▲こうやってエリアを囲んで行く。欲ばってたくさん囲もうとするとすぐにやられちゃうんだな、これが。



これが高得点のコツだ！



▲高得点を出すためには、こうやって細長く囲んでいって、ボスとザコを分断するようにしていくんだ。

▲ボスの回りを小さくすると、ボスもだんだん小さくなる。ボスを殺さないようにして、最後にエリアをごっそりとるのだ。

(c) TAITO CORP

敵をよけ、アイテムを取って80%以上を達成！

ボスキャラ

ザコキャラ

ラウンドクリアの条件は、エリアの80%以上を囲むか、その面のボスをやっつけるかすること。囲ったエリアが多いほどボーナス点も高いのだ。また、ブロックを囲むと、中からいろいろと便利なアイテムが出てくる。クリアが楽になるぞ！

アイテム

囲むと

めざせ99.9%！

99.9%

▲99.9%囲むと、最高ボーナスの50万点がもらえるのだ。

遊楽画廊 EXTRA

一時はどうなっちゃうかと思った先月号の拡大版も、結構評判がよかったみたいで一安心。これなら、またやれそうだぞ。ところで、遊楽画廊は締め切りの関係で、ハガキが届いてから掲載まで、約2、3カ月のタイムラグが出ちゃうのだ。あ、それから先月の拡大版、巡洋艦の県名間違えちゃった。おーい、ごめんよぉぉぉぉん。



▲発売は年末になるみたいだぞ。（千葉県・爆田れにこ）



▲アニメシーンがなかなかいいね。（岐阜県・麗蝶天舞ティナ）



▲秋葉原あたりだと、ROM^2 3万円代かな？（埼玉県・OUCH）



▲ファンタシースターは移植難しいかも。（熊本県・羽柴蘭迦）

DON DOKO DON 〈タイトー〉

回転、縮小、拡大機能がついたファンタジックなアクションゲーム!!

この『ドンドコドン』っていうのは昔あった『フェアリーランドストーリー』のような感じのファンタジックアクション。2方向レバーと、アタック、ジャンプの2つのボタンでボブ（1P）とジム（2P）を操作して、不思議の国のブタにさらわれた王様とお姫様を助けだすのが目的。タイトーのアーケードでは、初めて回転縮小拡大機能が付いたゲームだぞ。

1ラウンドはそれぞれ10ステージから成り立ち、全部で50ステージ。10ステージごとにラウンドボスとの対決が待っているのだ。



©TAITO CORP.



◀タイトル画面も、回りながら出るぞ。



◀ゲームは2人同時プレイが可能だ。

ハンマーで敵をつぶし投げてやっつける



▲ハンマーで敵をつぶしておいて……。



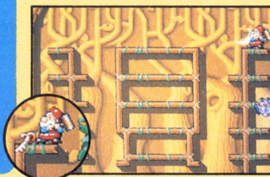
▲つぶした敵を投げつけるのだっっ！

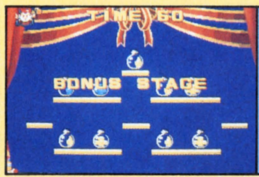
1ステージは、画面上の敵を全滅させるとクリア。敵キャラは、ボブが持っているハンマーで敵をつぶし、つぶれたキャラを持ちあげて投げつけることによってやっつけられるんだ。（つぶしただけだと、しばらくすると復活してしまう）やっつけた敵はフルーツに変わり、これを取ると得点になる。また、各ステージには色々なアイテムも出てくるぞ。

ボーナスステージもあるよん!!

特定のステージに隠れたカギを取ると、扉が開いてボーナスステージのスタート。カギは、ハンマーを撃ちおろして光ったところだ。

ボーナスステージでは、画面上のアイテムを取って、終了後に同じアイテムがライン上に並ぶと色々な得点がもらえるんだ。





◀アイテムは上に逃げる。素早く取れ！



◀こうやってラインが並べばいいのだ。

コミカルなラウンドが続々登場！

ROUND1 森



◀木の実が降ってきたり、岩が降ってきたりする。

ROUND3 氷の洞くつ



◀床はすべて滑るようになっている。このへんから難しいぞ。

ROUND2 おかしの家



◀床が動いたり、バウンドしたりするのだ。

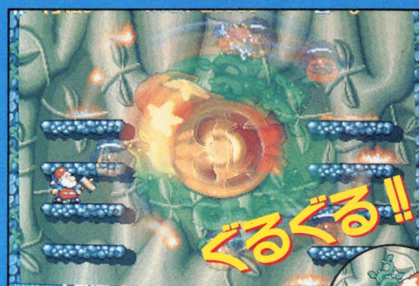
ROUND4 不思議の国

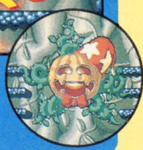


◀回転するフロアや、Uターンするフロアなどが出てくる。

ボスも回転するぞ！

ROUND1のボス パンプキン・スペクター

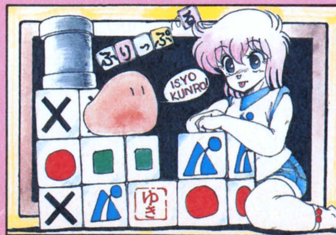




1ラウンドのボス、パンプキン・スペクターにも回転機能が使ってある。ザコを投げつけてやっつけよう！



◀バックのたぬきがいいっ！（愛媛県・森まりも）



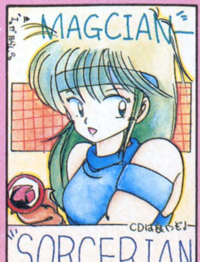
◀フリップルも移植してほしいな。（東京都・YUKI－♡）



◀ニンジャは結構難しいけど、もう遊んでみた？（福島県・らみあ）



◀大事界のほうはやってみたかな？（千葉県・大熊章子）



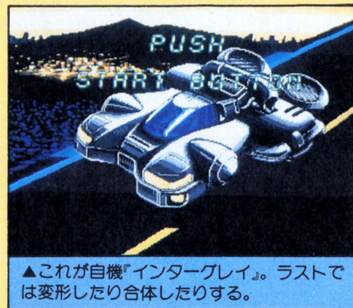
◀団長は追加シナリオ1までしかクリアしてないの。（京都府・ますと）

NIGHT STRIKER 〈タイトー〉

迫力満点！超高速でつっ走る3Dシューティングなのだ!!

この『ナイトストライカー』は画面の回りに光が流れて、スピード感バッチリの『ライト・ストリーム・システム』を使った3Dシューティング。サウンド面でも、シートの内部に大口径スピーカーが内蔵してあったりして、結構ノリノリで遊べちゃうぞ。

基本的なゲームストーリーは東洋を拠点とするテロリストを破滅させることだが、マルチエンディングになっていて、プレイヤーが選んだコースによってラストが変わってくるんだ。



▲これが自機『インターグレイ』。ラストでは変形したり合体したりする。

自機『インターグレイ』のコントロールはアナログレバーとトリガー（またはボタン）で行う。（レーザー弾は、トリガーを使うよりもボタンを連打したほうが早く撃てるぞ。）

また、自機にはシールドが張られているので、ちょっとやそっと攻撃を受けても大丈夫。シールドは、面クリで1つ増えるようになっているのだ。



ステージの終わりには強力なボスが！



各ステージには色々なタイプのボスキャラが出現。奥のステージに行けば行くほど攻撃も激しくなってくるので、とにかく撃ちまくれ！


▲海上や運河に出るドラゴンヘッド。頭を狙おう！

コースは自分で選ぶ



ステージエンドでボスを倒すと別れ道があって、プレイヤーはどちらかを選んで次のステージに進むのだ。この選び方によってラストも変わってくる。ステージには、下のようなのが出てくるぞ。

©TAITO CORP.

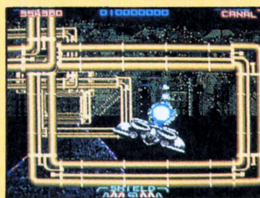
市街


▲最初のAステージがこの市街。道路の左右にはビルや看板が並んでいる。

工場


▲左右はループになっている。障害物に注意して進もう。

運河


▲ビルの谷間にある運河。張りだしたパイプに当たらないように。

地下道



▲シャッターに当たるとダメージ。敵は地上物しか出てこないぞ。

郊外



▲雷鳴轟く郊外。ボスは、ミサイル装甲トレーラーのファイアークラッカー。

海上


▲左右にループする。きれいな夜景は一見の価値あり。

敵は出たそばから破壊しよう!!

このゲームをクリアするためには、敵が出てきたそばから破壊するのがコツだ。レバーを入れると同時にボタンを押すと、誘導弾が発射できるので、こういうのを使いまくってバシバシやっつけよう。ちなみに、ステージの敵を全滅させると100万点ボーナスだ。

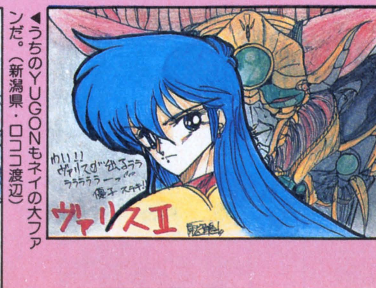


▲どわあっっ！敵キャラの大アップ～！とってもピンチだ！



▲ゲームのスピードがかなり速いので、スピードになれることが大事。





▲うちのYUGONもネイの大ファンだ。（新潟県・ロココ渡辺）

▲こっちは、りりしい優子だ。（愛知県・鬼龍）


▲でもってこっちはちょっとえっち。（千葉県・ミネラル・ウォーター）



▲アーケードで出た頃は団長も燃えたぞ。（群馬県・Can）



▲まだコンティニューなしでクリアできない……。（宮崎県・べけん）

MOTOR SPORTS

RACING KART

画面の中だけじゃものたりない人はコレだっ!!

8月6日。今まさに、台風13号が千葉に上陸しようとしていたその日、我々遊楽専業団は、千葉にある新東京サーキットにレーシングカートの取材に行ってきたのだ。

もちろん、わざわざ台風の日を選んで行ったわけじゃない。この日に取材に行くって前から決めてた日に、よりによって台風が来ちゃったわけ。まったく、もー！

ところで、何でこの日に取材に行ったかっていうと、実はこの日、カートのライセンス講習会が行われたんだ。いつもアーケードの取材でお世話になっているナムコの人たちがこの講習会を受けるというので、それじゃ取材に行きます、ということで行ってきたのだ。

実際にサーキットに着くまでは、さすがにこの天気じゃ誰も走ってないんじゃないかなーって思ってたんだけど、ちょうど1週間後にレースがあるということで、みんな大雨の中頑張って走ってたぞ。

さて、カートっていうと、みんなは遊戯施設の延長みたいに思ってるかも知れないけど、実際のレーシングカートっていうのはそんなもんじゃないんだ。確かにちょっとした枠にエンジンとタイヤが付いてて、ちょっと見るとおもちゃみたいだけど、その性能は本当に小型のF１っていう感じ。平均時速で約70km、直線だと100km／ｈぐらい出るそうだ。

モータースポーツのなかでは、一番手軽にできるのがこのカート。走りもののゲームが好きな人は、きっと１回やったら病みつきになるんじゃないかな？

新東京サーキット



▲今回取材に行った新東京サーキットはこんなコースなのだ。慣れると、左下のカーブも全開のまま曲れるんだって。



◀レースの日程はずらせない。当日がこういう天気かもしれないことを想定して、大雨でも練習に精を出す。



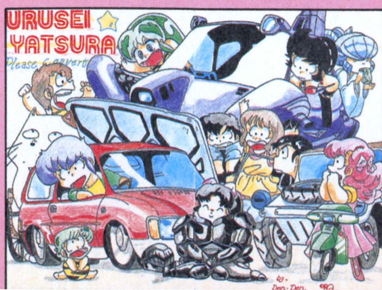
▶パドックでは、レインタイヤに交換したり、エンジンに水がかぶらないようにしたりと、いろいろ工夫していた。

レーシングカートミニ知識

カートが日本に導入されたのは1959年。そのころは競技ルールなども、バラバラだったんだけど、1972年、日本自動車連盟（ＪＡＦ）がカート競技の統括を行うようになり、その後、ＪＡＦの所属団体「ＳＬカートクラブ」がカート競技を目指す人のためにライセンス発行をするようになったんだ。今ではルールも細かく決められて、小さなレースから世界選手権まで幅広いレースが行われているのだ。



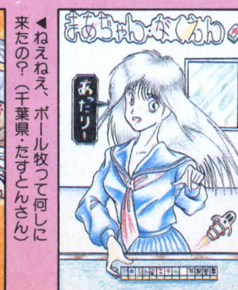
▲カートは最も基本的なモータースポーツ。Ｆ１レーサーのセナなども、最初はレーシングカートから始めたのだ。



◀2枚組のうる☆。雰囲気が出てるね。（千葉県・Den-Den）



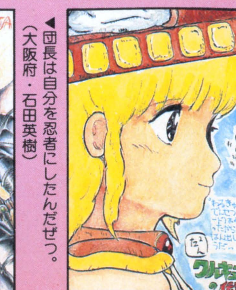
◀ねえねえ、ボール牧って何しに来たの？（千葉県・たすとんさん）



◀後ろにはにいが飛んでるのがいいね。（徳島県・ますぢん）



◀団長は自分を忍者にしたんだぜっ。（大阪府・石田英樹）



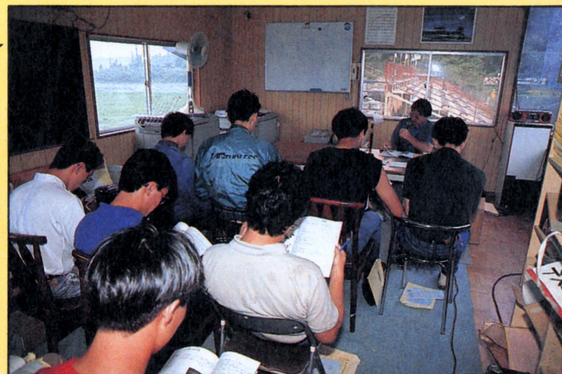
◀ワルキューレってほんとすごい人気！（兵庫県・たん・たん）

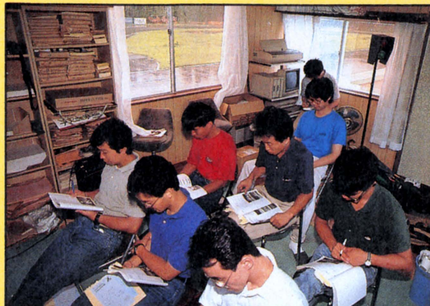
ライセンスは12歳(さい)から取(と)れるのだ★

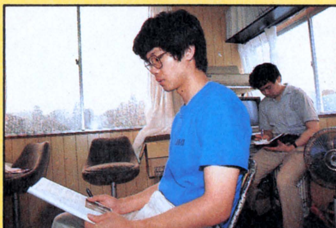
この日に行われたライセンス講習会は、12歳以上なら講習を受ければ誰でも取れる一番簡単なもので、セニアB級と呼ばれるライセンス。(12歳から16歳はジュニアライセンスになる) このライセンスを持っていれば、クラブ主催のレースなどに参加することができるのだ。

カートをやる人は、まずこのライセンスを取り、ある程度レースに参加してからより上級のセニアA級、国際B級などのライセンスを取るんだ。もちろん、国際ライセンスがあれば、国際レースにも参加できるぞ。


▲講習を行う藤谷さん。このサーキットの近くにあるショップ・KART CLUB HOUSEの社長さんなのだ。




◀この日は台風だったのでいつもより少なめ。みんな真剣に講習を受けてる。


▲四輪の好きな本誌編集部の柏原記者も講習会に参加。本当は、エビイチ先生もくる予定だったんだけどね。


◀いつもお世話になってるナムコの田井さんと御所脇さん。9月にはフレッシュマンレース(新人戦)にでるそうだ。

編集部(へんしゅうぶ)もさっそく走(はし)ってみたけど…

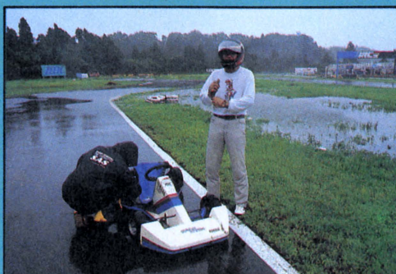
ライセンス講習会の後は、カート初心者のための試乗会がある。この日は、さすがに台風なので別の日でもいいですよということだったんだけど、それでも試乗を決行！

試乗用のマシンはいちばん初心者向きのやつ。普通レースにでたりするマシンはみんな押しがけでスタートするんだけど、これはリコイルスターターというのがついていて、押しがけしなくても大丈夫なマシンなんだ。

さて、試乗の方はどうだったかっていうと、颯爽とマシンに乗り込んで走り出したのはよかったんだけど、少し走ったところでエンジンが水をかぶって立往生！




▲ここに大きな水たまりができてて、そこに突っ込んだんだよね。

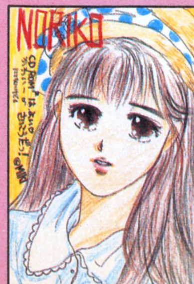

▲この後マシンを修理して走ったんだけど、やっぱり少し行って止まっちゃったのだ。

カートに興味(きょうみ)のある人(ひと)は…

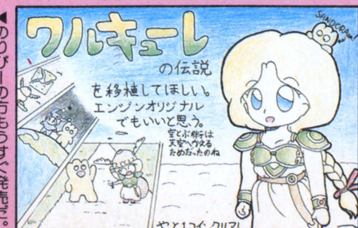
カートのサーキットは、今回おじゃました新東京サーキット(千葉県四街道市亀崎522-1／0434-23-9130)のほかにも全国各地にたくさんあるんだ。この記事を読んで興味を持った人は、SLカートクラブ(本部・0538-37-4100)に問い合わせて、近くのサーキットを1回見に行ってみるといいんじゃないかな？(見に行くのは、晴れた日にした方がいいぞ！)

また、マシン(大体30万ぐらいからいろいろある)などの購入を検討している人は、ナムコさんもおせわになっているカートショップ「ディンキー」(東京都大田区／03-717-9539)に問い合わせてみよう。上で紹介した藤谷さんは、ここの社長でもあるのだ。





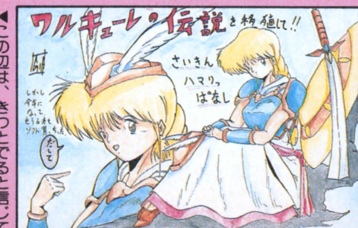
◀のりぴーの方もうすぐ発売だ。(埼玉県・MIKI)



◀移植して欲しいよねぇ～。(東京都・る・よん)



◀この辺は、きっとでると信じてるんだけど。(大阪府・池田昭吾)



◀ワルキューレが分身する魔法が好き。(茨城県・大宮義亜)

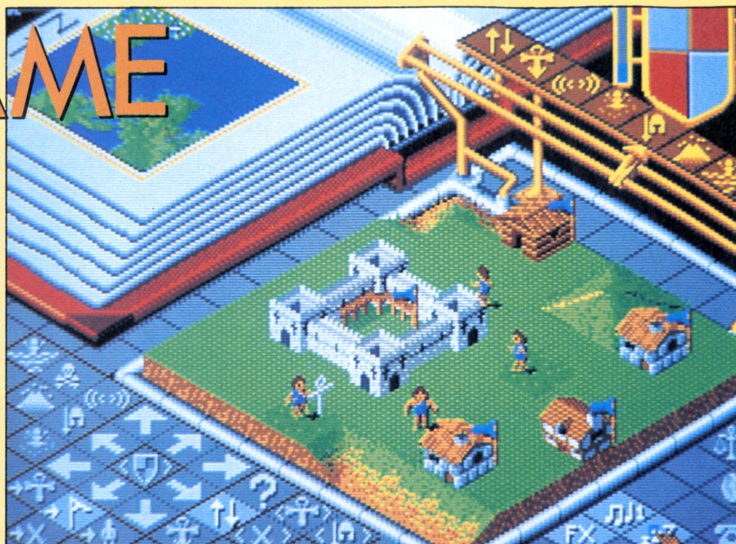

◀3Dスクロールが高速で気持ちいいぞ！(大阪府・NALTO)

WORLD GAME

POPULOUS

ELECTRONIC ARTS/AMIGA

やっぱり、人間っていうのは基本的にイジワルなのかも…?



子供の頃、庭で蟻の巣を見つけると、巣のなかに砂や木の枝などを入れて、蟻がどうするかをじっと見てたりした。また、縁石の淵に蟻の巣があるのを目ざとく見つけると、縁石をひっくりかえしては、蟻が逃げるのを見てたりもした。いってみれば、日常を生活しているものに外的な力を加えて、その反応をじっと見てるのがおもしろかったんだよね。

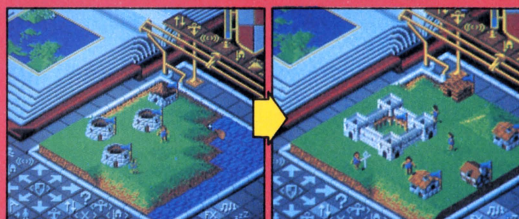
というわけで紹介するのが、自分が神様になって、人間の世界を作ったり、いろいろとちょっかいだしたりして遊ぶゲーム「ポピュラス」。

このゲームは、箱庭みたいなマップ上に青い人間と赤い人間がうろうろしていて、プレイヤーは、青い方の人間を育てあげ、相手方の軍勢をやっつけるのが目的。人間を育てあげるっていうと、RPGみたいだけどさっきも書いたようにこのゲームでのプレイヤーの役割は神様。だから、直接育てるんじゃなくて、人間たちが育ちやすいように土地を平らにしたり、あるいは相手に天災を与えたりして進めていくゲームなんだ。2人で対戦もできるぞ。

人間たちをじっくり育てあげるのもよし、イジワルに次々と天災を食らわすもよしのプレイヤーの性格が出るソフトだぞ。

© 1989 ELECTRONIC ARTS ® & BULLFROG PRODUCTIONS.

土地を広くして、城を建てさせよう!



ゲーム中の人間たちは、土地があるとどんどん家を建てる。その土地も、平らで広いほど立派な家に改築して、最後は下の写真のように大きな城にしてしまう。

こうやって進化するのだ!!



▲土地が狭いとこんな貧相な家を建てる。

▲ちょっと広い土地だと木造住宅。

▲少し立派な家になってきたぞ。

▲丈夫な石造りの家になった。



▲ゲームのコントロールは、手前に並んだアイコンで行う。

▲相手のお城のところに、いきなり山を作ったりも出来る。

シナリオもいろいろと入っている

このゲームの中には色々なシナリオが用意されていて、そのシナリオによってマップも変わってくるんだ。

また、このゲームは通信で2人プレイも出来るようになっている。

ところで、このゲームの発売元のEAって、その昔はPCエンジンに参入表明してたんだよね。諸般の事情でだめだったけど、やっぱりこういうのをやってほしかったなぁ。

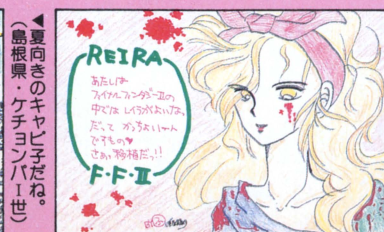


◀これはマップが砂漠になったシナリオだ。体力が消耗しやすい。

▶マップがほぼ岩場になっている。なんか、物凄く暑そうな雰囲気のシナリオだ。



◀夏向きのキャピ子だね。(島根県・ケチョンパI世)



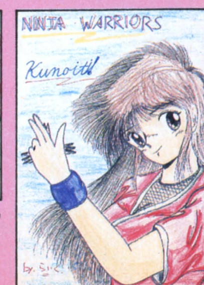
◀韓国旅行は楽しかったかな?(神奈川県・ふしぎな踊り)



◀ファイプロも大人気でした。(静岡県・UWF健次郎)



▲何回かやれば、1周目は行くんじゃない?(青森県・フランソワ)



◀髪の毛がお風呂上がりみたいだね♥(大阪府・らいく)

DENARIS

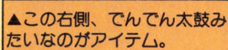
HARD WIRED/AMIGA, C64

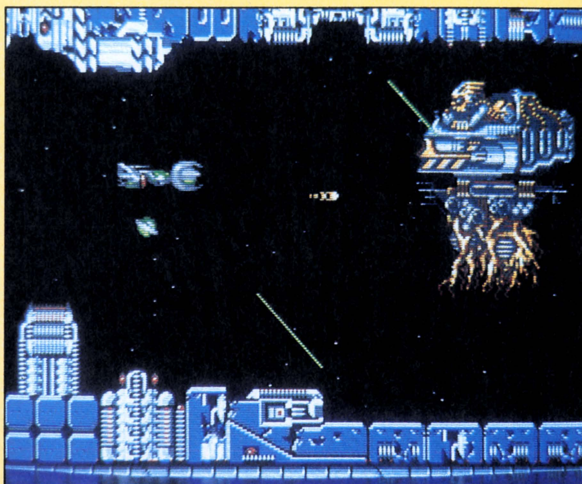
そっくりさんのシューティングです

これはカナダのシューティングゲーム。この画面を見たら、本誌の読者はみんな『おおっっ！』って思うんじゃないかな？ そう、機体の先頭に丸いのをつけるところといい、レーザーの飛び方といいあのゲームにそっくりなのだ。

そこで、中身はどんなもんかな？ って思ってプレイしてみたんだけど、本家よりはかなり難しくなっているみたい。アイテムも、敵を撃つと出てくるんじゃなくて、画面の前方からふらふらと飛んでくるようになっているぞ。

▲敵の攻撃も、1面からいきなりキツかったりするのだ。


▲この右側、でんでん太鼓みたいなのがアイテム。



©HARD WIRED

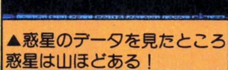
ELITE

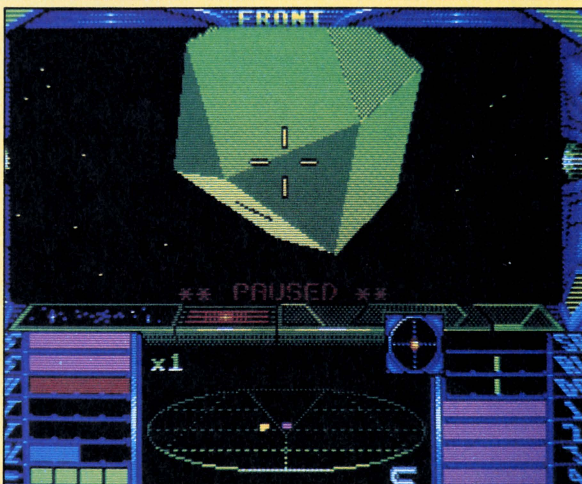
FIREBARD/AMIGA, Atari ST

一流のパイロットをめざすのだ！

このゲームは、数年前にヒットしたイギリスのゲーム。今回それがAMIGAに移植されたので、ちょっとさわってみたのだ。このゲームは、宇宙の運び屋をやりながら愛機・コブラマークⅢの装備を固め、宇宙パイロットのエリートになるというもの。宇宙空間航行中は、右の画面のようなポリゴン3D。ここでは、海賊などとの壮絶なシューティングシーンもあったりするし、そのほかシミュレーションやRPG的な要素も入っていてなかなか奥が深いゲームだ。

▲最初はこういう物資を運んだりしてお金を稼ぐのだ。


▲惑星のデータを見たところ惑星は山ほどある！

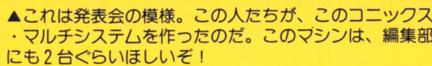


©ACORNSOFT 1984, ©BT 1988 TELECOMSOFT

WORLD GAME NEWS FROM U.K.

こんなマシンは、日本でも発売してほしいな！

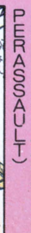
編集部にイギリスから入ってきた情報によると、もうすぐ向こうで新しいゲームマシンが発売されるらしい。その名も、コニックス・マルチシステム。これは、8086っていう16ビットのCPUを持った、ハンドル一体型のマシン。ゲームはカートリッジかオプションの880K3.5インチディスクで供給されるのだ。そしてさらに凄いのが、オプションの目玉、パワーチェアっっ！ そう、ハイパワーなモーターを内蔵した、ご家庭用体感システムなのだ。くわしくはPCエンジン＋を見てね。

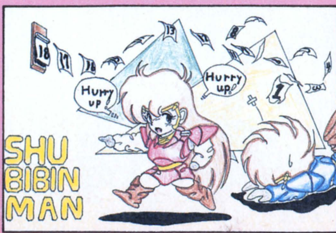

▲これは発表会の模様。この人たちが、このコニックス・マルチシステムを作ったのだ。このマシンは、編集部にも2台ぐらいほしいぞ！

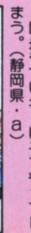
▲左上のが基本システムで、ゲームによってコントローラーを変更することが可能だ。

▲左がパワーチェア。これがあれば家の中で体感ゲームが出来るぞ！

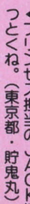
THANKS TO R. ZENGERLE


▲お、りりしい！（広島県・SUPERASSAULT）

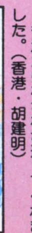



▲団長もついキャピ子でやってしまう。（静岡県・a）




▲プリンセス担当のJACKに言っとくね。（東京都・貯鬼丸）




▲香港からわざわざ送ってくれました。（香港・胡建明）



▲イースのオープニングデモは感動もんだぞ！（東京都・バター犬）

TOPICS

SUPER FAMICOM

注目のニューマシンの発売は早くても、来年の夏以降！

7月28日、京都・任天堂本社でスーパーファミコンの第2回説明会が開かれた。「今回は発売日と価格が発表される」「いや、具体的な時期や価格は明らかにされないのでは」と、さまざまな憶測が業界内部ではささやかれ、当日、発表会の蓋を開けてみると……。

スーパーファミコンの発売は、来年。それも早くて夏。価格は現時点では未定、というのが結論だった。

説明会場では、スーパーファミコンの最終的な仕様、参入メーカー、ビデオによるスーファミ用ソフト2作品の発表などが行われ、ハード、ソフト両面ともに順調に進んでいることがアピールされたわけだけど、そうなると、疑問として出てくるのが、「どうして来年の夏以後なの？」ということ。

で、その原因は、最近のICの高騰。スーパーファミコンのハードに必要なICも非常に高価になっていて、現在発売すると、任天堂が考えているハード価格では、とうてい収まらない。もう少しICが安くなるまで発売時期を見合せたい、というわけだ。

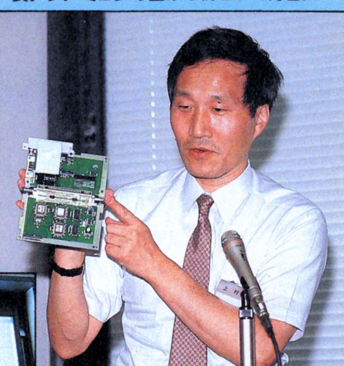
ICの価格は、この先の見通しにもけっこうむずかしいものがあるが、どの程度安い価格で発売されるか興味深いところだ。

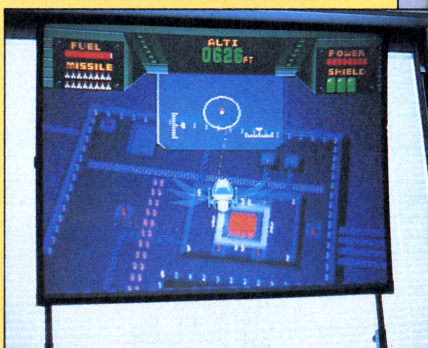




◀本体のデザインはちょっと変わって、正方形に近くなっていた。

▼本体を持ち、ハードの説明をする上村部長。ファミコンの生みの親として有名。







◀ソフトの質問には看板プログラマーの宮本さんが回答。

◀ソフト2作品が、ビデオプロジェクターで公開された。

ビデオで公開された2作品

スーパーマリオブラザーズ4（仮）



▲ゲーム構成は、3とほぼ同じ。絵も音も格段にグレードアップ。

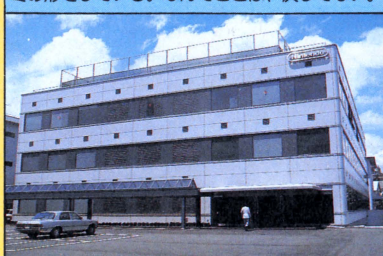
ドラゴンフライ（仮）



▲拡大・縮小・回転機能を見せるために作られたような3－Dゲーム。

サードパーティー21社			コナミ
HAL研究所	SNK	スクウェア	カプコン
ジャレコ	サン電子	チュンソフト	セタ
データイースト	コトブキシステム	アイレム	光栄
エニックス	バンダイ	ポニー	テクモ
タイトー	ハドソン	アスキー	CBSソニー

▼これが任天堂本社。上空から見ると、スーファミの形をしている。なんてことは、決してない。





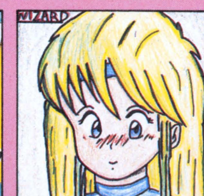
▲京都のおみやげ、「やつはし」を買って東京の編集部へ帰るとした団員。疲れた〜。



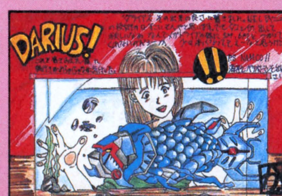
◀ううぅん。PIIIは、どうなるかわからんぞ？（高知県・禅）



▲ラビって、最初女の子かと思ったんだよね。（神奈川県・みけ猫）



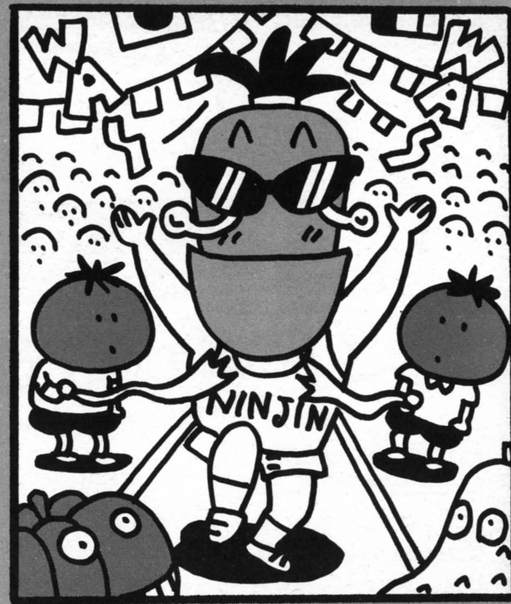
◀CD-ROMにシナリオ全部入れるといいな。（佐賀県・森勇司）



▲ダライアスもだいぶできてきた☆（兵庫県・カライピクピク）

遊楽画廊のあて先は
〈あて先〉〒101-01
東京都千代田区一ツ橋
2-3-1
小学館・月刊PCエンジン
遊楽画廊⑩係

ニンジン倶楽部



ニンジンGPが始まってハガキが倍増!!　全くよけいなことしてくれたなっ、とウレシイ悲鳴のニンジン倶楽部である。みんなくれぐれも途中でリタイアしたりペンネーム変えたりしないでね!!

●東京都／Mr.S
『ロックロックオンニチハ
（ルックルックこんにちわ）』
……んがぁ？　あれ、もう始まったの？　ハイおんにちは、私が館長である。

●東京都／渡辺美香
『暑くってダルイです（ダライアス）』
の夏も終わり、いよいよ新学期だ。館長は夏バテ知らず、すこぶるのお元気モンだが（決してうたた寝なんかしていないぞ!!）、諸君はどうかな？　二十四時間戦エマスカ？　というわけで今月は、夏休みボケ解消の特選コピー歌謡を集めてみた。これが館長のスタミナ源である。諸君も館長のこの元気ぶりを見習ってほしいぞ。

●茨城県／和地　久
『♪ガンヘッドって、ア～イド～ル……』
……グーグー……ん!?　ナ、ナ～イスなコピーかもしれない。イイなぁ、岸田今日子の歌は…。

●静岡県／昭和
『♪与作は木を切る～、弁慶ホ～、弁慶ホ～』
こぶしのよく効いたコピーである。こうやって目を閉じると、ホラ、故郷の山々の情景が……グーグー。

●愛知県／川崎哲也
『♪パワーリーグ2（赤いクツ）
は～いてた～、女の子～』
や、童謡まである。館長もかつては、この歌を母の背中でよく聴いたものだ……グーグー。

●千葉県／安藤充謙
『♪血の汗流せ、涙を拭くな、
行け行けヒューマン、どんどん行け～』
館長も若い頃は、グラウンドで泥まみれになり、はいつくばって……そのまま寝てしまったものだ……。おっ、安藤はもう1曲あるのか。
『♪とにかくとびきりの美少女さ、
うかつに近寄れば、サン電子～……』
昔なつかしいイモ欽トリオの『ハイスクールララバイ』である。

●埼玉県／ふどそん
『♪セタは日ぐれて、タナムコ波～……』
ガハハハ、こりゃ傑作!!　あんまり笑い過ぎて、なんか疲れが出てきちゃった……フゥワ～ァ～ア（あくびの音だ）、こりゃ失敬、失敬。



これでキミもコピーライターら!!

▶三重県／にっしん

キャンベラは首都中心地！
（ギャンブラー自己中心派）
なんて勉強になるんだろう
うるうる
オーストラリア！
キャンベラ
↑
ココだー
ブッフッフッわたしは
テスト中にこれを
思いついたのだ
（地理のテスト）
by にっしん

▶広島県／はじけるK

究極どんぶり登場!!
ナスと春巻丼
（ラストハルマゲドン）
うまいかどーかは知らない…
お熱いうちにどーぞ…
BY. はじけるK

●広島県／はじけるK
『♪あ～あ～UPL～UPL～
と一わの一が一くえ～ん……』
グーグー……ズルズル（よだれの音）……これPL学園の校歌だってさ。高校野球の中継をずっと見てると、覚えちゃうんだよな。
とにかく、かくのごとく元気いっぱい、気力に満ちあふれる館長である。どっこいしょ、と。決して、いまゴロリと横になんかなってないぞ。

●静岡県／たらせん坊
『減税、もう待てん（源平討魔伝）』

●静岡県／村松一弥
『獣王記（中小企）業はつらい……』
まったくだ。おこづかいにも消費税分上乗せしてもらいたい気持ちじゃないかな？

●愛知県／久野弘明
『北京残酷（めぞん一刻）』

●三重県／写楽
『となりの国の民主化運動
（鏡の国のレジェンド）』
おぉ、まるでAERAみたい。世界は激動しているのだ。寝てなんかいる場合じゃ……ない……ぞ……グーグー。

『近所の魚売り屋
ざんす』
（ニンジャウォリアーズ）
テスト中なんだべ
アジ
サンマ
タコ
初めてだんで
魚
by.旧☆MSX

▲大阪府／旧☆MSX



ポイント＋2

ちょっとおたずねしますけど、『天外魔境』の取説に続編の話が書いてあったのですが、続編が出る予定があるのでしょうか？

（佐賀県／CD－RAM²）

北海道のらりるんくんからも同じような質問が来た。これについては、本誌8月号のP8にある、例のプロブラマー（めんぼくにゃい！）三上哲氏のインタビューにも“天外魔境の続編のシナリオがあるようだ”という話が出ていた。でもスタッフたちは『天外魔境』の開発で大忙しだったので、今はちょっと休みたいという声もあるようだし……。その気持ちよくわかるなぁー。僕だってこの原稿を書きあげたら、少し休みたい。ディズニーランドにも遊びに行きたいし、近所のゲーセンでぬいぐるみつかみもやりたい。プリンセス・プリンセスの歌もゆっくり聴きたいし、ドライブにも行きたい……しまった、僕は運転免許も持ってない上に、ウチには乳母車しかなかった……！　というわけで、『天外魔境』続編の情報が入りしだい、誌上で紹介するからね。

私はどうすればいいんだ!?　私は今、浪人中なのです。このニンジン倶楽部への投稿をしばらく控えようとしていたのに、突然ニンジンGPなんて始まっちゃって……。豪華な超粗品も欲しいし、大学にも入りたい。あ〜、困った……！

（大阪府／忠人ハチ公）

思わずキミのお便りをとり上げてしまったけど、あえてボツにした方がキミのためだったろうか？　でも、そう悩むことはない。本誌を愛読するのと学校の勉強とは、決して両立できないことではないぞ。ホラ、次のお便りを見てごらん。

1学期最後の漢字テストを、この本で勉強させていただきました。で、結果はクラスで1位、学年でも1、2位ぐらいでした。ありがとうございます！

（大阪府／吉田孝一）

ほーらごらん、“めんぼくない”コーナーのおかげで、漢字の実力がついた読者もいる。他にも“ソフト・トップ10”の点数を念入りに確めているうちに、たし算に強くなった読者もきっといるはずだ！　……ん!?　吉田くんは、11才の小学生か……。幅広い読者層を持つ月刊PCエンジンならではである、ガハハハ。てなわけで忠人ハチ公くん、大学受験がんばって下さい…。

ニンジンGPは、18才のボクでも参加できるのでしょうか？

（大阪府／マッコウ）

あれれっ、偶然にも大阪府からのお便りが続いたけど……もちろんニンジンGPは年齢による制限はナシ。18才でもOK。また大阪府に住んでいる人に限らず、ドンドン投稿しちゃってもらいたい。なにしろこの本を作っているスタッフだって、あのJACKさんは30ン才にもなるし（まだ独身。趣味はパンフレット集め）、ナガスは子持ちだし、えぐち団長は尿管結石だし……あまりトシのことは言えないのだ。

ぼくがこの前、ある人（事情により名前は伏せさせてもらいます）に自分の写真を同封してファンレターを送ったら、なんと返事がきてしまいました。その人は、ぼくに気があるのでしょうか？　これからどうすればいいのか教えて下さい。

（愛知県／山口寛憲）

「どーすれば、女のコから返事がもらえるか、こっちに教えてくれよー！」まぁまぁ、JACKさん（30ン才、独身。花ヨメ募集中）、そう興奮しないで……。JACKさん、相手から写真送ってと言われると、自分の写真の代わりに野村宏伸の写真を送っちゃうんだもんなぁ〜……。山口くん、とにかく次は文通だ。しかも、その文通ではギャグをきかして、彼女にゆかいな人であることを印象づけることが大切。そのためにも、当倶楽部の各コーナーのギャグを参考にしちゃってね！

8月号の『ファジーな昼下り』に、見田竜介先生は「あぐら」がかけないと書いてありましたが、「あぐら」の絵が描けないということですか？　それとも「あぐら」の座り方ができないということですか？　クラスの代表として僕は聞きたい！

（宮城県／サイバーモモ）

見田先生はなぜか、「あぐら」の座り方ができない。でも、かけ足はとても速いそうだ。ちなみに当コーナー担当の私は、あぐらもかけるし、いびきだってかける……グーグー。

うちのクラスに“橋も〇”という男がいる。こいつのあだ名が素晴しい。その名も“はらちょも”である。腹がチョモランマだからだそうだ。（千葉県／爆風スランプアラレちゃん）

ウチのえぐち団長は“あごちょも”だじょ。

ねえちゃんにないしょで、このハガキをおくりました。

（福島県・さ・るるる）

おっ、おまえは伝説の虎龍の弟じゃないか……。そうそう伝説の虎龍さん、びわを送ってくれて、どーもありがとう！



おさまつくんコーナー

ポイント＋2

●『ファイヤープロレスリング』のエンディングに出てくる“インフォメーション”のつづりが“INFOMATION”になっている。本当は“INFORMATION”だぜ！
（東京都／塚田淳也）

●なんと『天外魔境』におさまつ君があった。店を訪れると、よろず屋のおやじは“ごようむきは……”と言うが、預り屋のおやじは“ご用向きは……”と言うのだ！
（東京都／高田　森）

●8月号のコーナーで問題となっていた『ネクロマンサー』の取説の表紙に出ている奴。あれは“アンスラサクス”という古代の破壊神です。
（大阪府／ババハンド）

●『ファイプロ』のバイソン。アップで見ると金髪なのに、試合中は髪もヒゲも黒いのはなぜ？
（北海道／北極ペンギン）

●『ガンヘッド』をクリアしたら、エンディングの後、裏面のやり方が出てきた。それは、“セレクト、A、B、A、B、A、B……”となっていた。しかし、僕のコントローラーにはⅠボタンとⅡボタンしかない。だれか、ABボタンのついたPC用のコントローラーを貸してくれ！
（神奈川県／たあくん）

●『凄ノ王伝説』におさまつくんがあった。それは……山の城で瓜生が雪代をテレポートさせる時なのだが、メッセージが“雪代はテレポートさせた”になってます。
（兵庫県／ンジンニ）

●『ガンヘッド』で、マルチボディを取った時の声が“オッパイ、パイ”と聞こえるのは私だけでしょうか？
（千葉県／クラレンス）

●“MONSTER LAIR”は逆さにすると“RIAL RETS NOM”……となってしまいします。
（滋賀県／くんち）

●『天外魔境』の“とうもくネズミ”は“保毛田保毛男”に似てるぞ！
（富山県／バカ・マントー）

●おい！『ファイプロ』のパイレーツ1号、2号！　必殺技を、堂々と凶器攻撃と発表してどうするんだヨ！　頭、おかしんじゃねーのか、おまえら！
（北海道／赤パン）

●ぼくは『死霊戦線』をやって、あることに気がついた。ゲームでは川、湖で乗るボートと言っているが、ありゃどーみても、イカダだ。
（長野県／ポイント＋1）

●『ネクロマンサー』のマイストとバロン！てめえらスタートする時は“ぼくをつれて行くと、役に立ちますよ”と言っておきながら、最後の敵になった時に逃げるんじゃねー！
（宮城県／菅原浩樹）

●『ファイヤープロレス』でいちばん弱いのは武蔵だ！　なぜなら、彼だけがチョキで、他に手を出しているやつは、みんなグーだからだ！
（埼玉県／Mr.ナリック）

●『天外魔境』に出てくる手押しポンプの水は、どっちからきているのだ──!?　まったく不思議だ。
（長野県／ダイコン）



先生感激！ついにエビイチ芸を継承する者が現れた──っ！

寿エビイチ・コーナー

アイディアのみ→ポイント＋1　　キミの実演写真→ポイント＋3

ポイント3はとてもおいしい。でも以後、世間様に顔をそむけて人生のオマヌケ野郎として生きなければならないキミには、このわずかなポイントではとても表しきれない、栄光と涙がある……。



Mr.HELI

◀金属のボールのかげで先生は感涙にむせんだ。ウッ、ウッ、トホホ……。

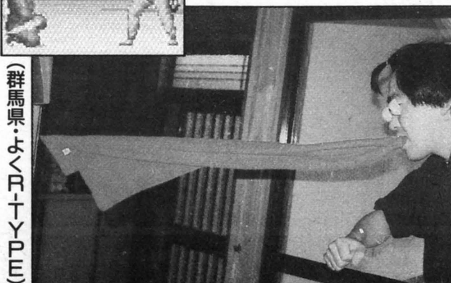


ファイヤープロレスリングのデビル・パイレーツ

▶「ドラえもんかと思った。」芸に対してはどこまでも厳しい先生である。

（群馬県・よくR-TYPE）

N・Wの火炎忍者だっ!!



▼「ウヒョヒョ」と先生は、この芸を評した。その言葉に、うれしさの隠せぬ先生である。

（群馬県・よくR-TYPE）

♨このコーナーでは、何枚写真が採用されてもポイントは＋3だよん！

ポイント＋1

めんぼくない！



9月号のおわびだじょ!!

『パワーリーグIIの特集のP63、STRAWSのところで、ホントは右投手ばかりなのに“左投手をズラリとそろえた投手陣……”と書いてあった』　　（東京都／ドザえもん）

ヤクルト・ファンのみなさん、どーも、めんぼくにゃ〜い！

『同じくパワーリーグIIのP62、CARKのデータのところで、ヨチヒコの打率は238なのに“1番から3番までの打者が打率3割以上……”と書いてありました。しかもP66の個人別、実力ベストテンの打率部門では、ヨチヒコの打率が328になっていたぞ』　　（大阪府／あぐり）

トホホホ……カープ・ファンのみなさんも、ごめんしてちゃぶだいね！

『またまたパワーリーグII！　P66の個人別、実力ベストテンの本塁打部門に、本塁打32本のヘチアイ（P62を見よ！）がいないぞ！　おれはDRAGONSファンなんだぞ！』
（東京都／昇龍ドラゴンズ）

うひぁあ〜！　中日ファンのみなさんもごゴカンベンを〜！　またしてもデータに弱い本誌の弱点が明らかにされてしまった……。え〜い、パワーリーグIIの担当は袋だたきじゃ！

『P74の応募のきまりで、9月29日消印有効では、9月30日発売の11月号に間に合わないと思うけど……』
（奈良県／ノリノリ）

ここの担当は、誕生日に女のコとデートしていた。で、ホントは8月29日の消印有効。だからドシドシ応募しちゃってね。……あ、もう間に合わないかァ……。

『PC小町のポイントは、8月号では＋1と予告されていたのに、9月号ではいつのまにか＋2になっていた。でも、ポイントの集計を見ると＋1みたいだし……』（東京都／天の声3）

ホントーにめんぼくない！　PC小町はポイント＋1。今月号ではちゃんと直したからね！

『P69のエビイチ・コーナー、岡本太郎は“麻雀学園”じゃなく“わいわい麻雀”だ！　ちなみにぼくは“学園”の大ファンどぇす！』
（岐阜県／ルパンJr.）

トホホ…とエビイチ先生も泣いておりました。

『8月号のP16では“ボジラ”と書いてあるのに、9月号のP92には“ドジラ”と書いてあるの』　　（茨城県／平沢　裕）

今月号の付録に載っているのが正しいよ〜ん。

次号大予告!!
“今月の赤ペンくん”コーナーは、次号より ポイント－1 となるゾ！

ニンジンGPレースをより楽しく、よりスリリングなものにするために、“赤ペンくん”をポイント－1に勝手に変えちゃいます、ガハハハ。ポイントはマイナスだけど、“豪華な粗品・従来タイプ”はちゃんとあげちゃうぞ！

ポイント＋2

そんなピーシーなやつぁいねえよ！プロデーマー列伝

《ゲーム編》

『筋肉質で毛深い僕が、獣人を目指しているということはみんなにナイショである。うお〜ん、なんちゃって』　（滋賀県／くんち）

『ぼくの“オーダイン”は回転機能がないので、TVを回して遊んでいる』
（愛知県／たじまる）

『私がかわいがっている“ダンジョンエクスプローラー”のバードは今デューダやフロムAを見て何に転職しようかと悩んでいる』
（神奈川県／RX）

『“ダライアス”の画面をよく見ていると、背景のさんご礁にT.Yとほってあった』
（福岡県／アサルト本田）

『学校でいじめられて、そのうっぷんばらしに“ネクロマンサー”をやったところ、たった一日でクリアしてしまったぼくの弟です』
（大阪府／どんきほおてIV）

『ひさしぶりに“ギャラガ'88”をやったら、無敵ギャラガが出てきた。打っても打っても死なないので、よく見たら、TVのブラウン管にはえがとまっていた……』
（長野県／ポカリスエット）

『オレの“ガンヘッド”には高島忠夫が乗っている！』　（富山県／オルドン）

『“ネクロマンサー”で、仲間をライム、ロミナにして宿屋に泊まったら、夜へんな声が聞こえてきた』　（大阪府／ROM³）

《日常生活編》

『僕のクラスのふた子の兄弟は、プールがある時にスネ毛をそったことから、ソリの助、ソリ太郎と言われている、かわいそうなふたりです』　（福岡県／風雲昇り龍）

『僕の友人A君とB君の会話。
A「このごろは麻雀ゲームのラインナップがめだつね」　B「ハドソンも出すらしいよ。それも脱衣ものなんだって！」　A「タイトルは何ていうの？」　B「みつばち学園だよ！」
A・B「早く欲しいなぁ」……』
（静岡県／村松一弥）

『学校の廊下で、会うとすぐケンカばかりしているK君とM君のことを、僕らは“ダブルダンジョンな奴ら”と呼んでいる』
（大阪府／ぱんしがる）

『僕は月刊PCエンジン9月号を買って帰る途中、落としてしまった。あわててさがし回り、そして3日目の朝、やっと見つけた。まぎれもなく僕の買った本。僕はその時、月刊PCエンジンの読者の少なさに感謝したものです。これ実話！』（東京都／関東ROM²層）

『僕がこのまえ銀行にお金をおろしに行ったとき、キャッシュカードとまちがえて、Huカードを使ってしまい、えらいめにあってしまった……』　（三重県／ういんぐ）

ポイント＋2

先月号にひき続き、今月もこのテーマでいくぜっ！

朝まで激論かい!?(コーナー)

CDソフト『天外』の感想から、ソフトの価格、周辺機器への期待……など、さまざまま話題で話は進んだ！

キミがPCエンジンに望むもの 第2回

ふくまるくん（神奈川県）：CD-ROMの『天外魔境』をプレイしての感想なんだけど、はっきりいって、おもしろすぎる！　でも、戦闘シーンなどの読みこみが少し遅いのが気になるなァ。

岩本真和（静岡県）：あれはじれったいよね。もしかしたら、CD-ROMにロールプレイングって向いてないんじゃないの？　これからのCDゲームも、こんなものかなぁ……。

これからはもっとスピーディーでノリのあるゲームを作ってほしい。アベニューさんの『獣王記』は期待してるぜっ。

爆風スランプアラレちゃん（千葉県）：確かに読み込み時間は長いけど、劇画調のオープニングに、坂本龍一の音楽……くぅ～、泣かせるねぇ。これなんか、本当にCD-ROMを生かしてると思う。

サンガン（埼玉県）：ウン、やはりサウンドはグー！　さすがCDだ！

岩本真和：これからも、やはりCD-ROMならではというゲームを期待しちゃうな。6万円近くもの大金を払ってROM²を手に入れたユーザーをがっかりさせないで下さい。

ウルトラマンイチタロウ（神奈川県）：CD-ROMの音楽性を生かして、そうだな……今、オペラ・ブームだからシューベルトの『魔王』とか、『はげ山の一夜』なんかのホラーっぽい内容の歌劇をゲーム化してほしいなぁ。

ガンヘッドJr.(愛知県)：ソフトはCD-ROMの方がいいものがある。でも、CD-ROM²を持ってないユーザーのことも考えて、あまりCDでばかり出さないように、メーカーさんにお願いします。

PC命（鳥取県）：そうだね。ボクはCD-ROMユーザーだけど、Huカードもないがしろにしないでほしい。NECアベニューの2メディアという方法は、なかなかいい考えなんじゃないかな。

右京好き(東京都)：それから、Huカード、CDとも価格を6千円以内にしてほしい。

くんち(滋賀県)：ボクも低価格を望みたい。ゲーム内容なんかはとってもいいのに、値段が高すぎますよ。

R-TYPE（埼玉県）：そうかなぁ。例えば、容量の問題がよくでるけど、Huカードの容量が2～最大8M(3月号のPCエンジン＋に出てた）が可能なら、どんなにお金が高くなってもいいから、ハンパなゲームにしないで、ちゃんと4M以上にしてやってほしいと私は思うな。

PC命：PCはハードの値段が高いのだから、ソフトでなんとかしてほしいのに、ソフトの値段が高くなったら悲しいよね。値段が高くなるのだったら、高いなりに、やっぱりグラフィックとかゲームの内容を充実させてほしいな。

柴田達聡（東京都）：せっかく素晴しいCD-ROM²があるのだから、僕は電子出版や百科事典などの分野のものも出してほしい。

それとキーボードなども発売されれば、AVGももっと面白くなると思う。僕はゲームばかりでなく、周辺機器も出してほしいです。

井上きゃーる(千葉県)：そうそう！　それとねー、ワープロとか、プリンターとか、マウスみたいなものとかも出したら楽しいねっ！

山本真聖（千葉県）：僕が望むことは、まずなにより“コア構想”の早期実現化だな。通信ブースターやキーボード、液晶ディスプレイ、イラスト・ブースター……など、いろんなものがラインナップされていたのに、今では液晶ディスプレイやキーボードはすべてあとかたもなく消えている（消えてないのかな～)。早く全てを発売してほしいものだ。

ぼん・じよびぃ（大阪府)：さらにつけ加えると、僕はまずゲームより、もっと参入する会社が増えてほしい。会社が増えると、会社同士が競争して、いいゲームが生まれてくると思うんだ。

BOHYA(東京都)：なんでコナミは参入しないんだ!?　これはコナミばかりじゃなくて、現在の参入メーカーにも期待したいことだけど、これがハードの限界！というぐらいPCの能力を出しきったソフトを出してほしい。

エンジンGP(グランプリ) 第2ヒート集計

読者の間に話題騒然！　GPの優勝賞品“豪華な超粗品”はCD-ROM²だ！　ボクだって欲しいぞォ！



もちろん2等、3等の人にも別な賞品をあげちゃうぞ～！

GPレースは6ヶ月間、第6ヒートまである。まだまだ先は長い！　一発逆転もあるぜっ！とりあえず、ただ今のトップは〝くんち〟だ！

“よくR-TYPE”くんは、エピイチ・コーナーへの投稿で、高ポイントを獲得！　今月はポイント3以上の人しか載せてないけど、ポイント2以下の人たちもちゃ～んと集計してあるぞ。ご心配なく。これからポイントを獲得していけば、誌面に名前が登場してくるぜっ！

〈ポイント7.5〉
くんち（滋賀県）

〈ポイント6〉
井上きゃーる（千葉県）
爆風スランプアラレちゃん（千葉県）

〈ポイント5〉
岩瀬浩規（山口県）
よくR-TYPE（群馬県）

〈ポイント4〉
RX（神奈川県）
PC命（鳥取県）
ぷらむ（愛知県）
BOHYA（東京都）

〈ポイント3〉
昭和（静岡県）
智之助（愛知県）
ふしぎな踊り（神奈川県）
ふくまるくん（神奈川県）
村松一弥（静岡県）

PCエンジンMANのうがーっはっはっは 怪力イラストコーナー!

正義を愛する乱暴者

うがーっはっはっは！
今月まずは、この作品！
エビイチのリアル・イラスト、不気味さがバクハツしてるぞ！

私にフカノウはないわ。
コトブキエビイチ

▲今月の怪力大賞！(兵庫県・WEL)

こわい…

おい、みんな、知ってたか!?
PCエンジンマンは、昔こんな変な顔だったんだぜ！
(今でも変な顔だけどな)
目の下に注目

▲最近、自の下の線は省略してるんだよ〜ん。(高知県・ナガスの洋子)

ますます増殖！
PCエンジンマン
ライバル特集！

アメリカ版 PCエンジンマン
キャプテンメが俺は負けん。
ナガドライブが国でもやるなら俺もやるぜ。

◀来ると思ったら、やっぱり来た！(福島県・大内田茂一)

な、なんかアブナイ感じだな〜！

このやろ〜
うがっ!
毎月怒ってるけど何かイヤな事でもあったわけ？
PCエンジンマン、ショートするよ by皇龍

◀こういうイラストが送られてくるからだ！(滋賀県・皇龍)

同じところでもこれだけちがう!!

◀並んでみれば、オレの方がハンサムだ！(大阪府・匠原龍太郎)

エビ子だけはあなたをおーえんしてるわよ♥

◀(神奈川県・ふしぎ)

キャプテンメが対応 古典ソフト防ぎょマスク
16BIT
このコーナーポイントくれんの？

◀お〜い、これちょっとカッコ悪くないかあ〜…。キャプテン・メガより(千葉県・豪家超粗品はオレの)

北米版PCエンジンMAN
口の位置がずれてる！
短足

◀原型を最も生かしたデザイン。でもだせえ〜！(千葉県・戸谷丈亮)

このコーナーは来月号からPC小町と入れかわってしまうのだ！

で…ハガキの差
ざ、残念！

何っ!?ニンジンGPだとっ!??なんで最初からしないんだよォ〜
オレや「くんち」くんや「智え助」くんは泣いてるゾォ〜

◀(広島県・はじけるK)

おお〜っ！
ちょ、長老が、ついにお出ましに…。

わしのこと、わすれんでおくれ。
ファミコンじいより。

▲(愛知県・Mr.A)

レコード-ROM²マン
注 あんまりつかうとレコードがすれるよ

◀ノスタルジック。アナログレコード、ROM²マン……。(千葉県・かわまっちゃん)

▼(福岡県・中元大輔)

ネクロスの洋裁
かーさんがよなべーをして♪
ごめんよ かーさん 悪の道に進んじまって…

◀ほのぼのとした暖みがいい…！(滋賀県・くんち)

このコーナー、じいさんばっかになるのでは…！

忘れちゃこまるぜ、この俺を!!
HE MAN
ホームエレクトロニクスマン

◀最近、広告で見ねーなー、気に入ってたのに。(岐阜県・重綱孝)

世界最強のトーナメントまだしつこく続いてる！

今のところ、
PCエンジンマン
↓
アダプタマン
↓
コンセントマン
↓
発電所のおっさん
というようにたたかう
私がこの戦いに終止符を打つ!

◀(埼玉県・三岩将男)

発明王エジソン
ぼくをわすれないで
このおちこそ発電所のおっさん以上!!!
もうかなうものはいない…

◀こういうシラケ・イラストもこのコーナーの、伝統になりつつあるなー。(大阪府・コキリカムケン)

天の声2

あ・あの〜 ぼ、ぼく… PCエンジンMANのデザインなんです…

ファンクラブか何か作って下さい。
お願いします。

▲人まかせにしないで、キミが作れ！(東京都・会員番号1)

へんな絵しかのっけてやんないよ〜〜！

イラスト版 PC小町 ベスト番付

ポイント＋1

みんな〜、ゴメンね〜！このコーナーは、ホントは＋1なのです。前回の採用分も＋1で集計。これにこりずにドンドン作品を送ってね！


▲東京都／宮脇謙史



▲岐阜県／麗蝶天舞ティナ



▲福岡県／藤山浩伸



▲東京都／あきもとみ



▲神奈川県／秋山夢宇



▲千葉県／井上きゃーる



▲三重県／渚丸



神奈川県／武藤綾子▶



8月号ビッグプレゼント当選者発表！

①CD−ROMソフト、天外魔境（5名）
青森県　野呂志夫
埼玉県　山田浩之
東京都　加賀見宏明
大阪府　上田英二
愛媛県　久永新

②天の声2（20名）
北海道　小島一浩
岩手県　三上義信
山形県　丹野晴彦
宮城県　加藤一朗
埼玉県　楠田和夫
千葉県　荒井貴史
東京都　野田勇人
神奈川県　金沢秀樹
静岡県　秋山広宣
長野県　細田敦夫
新潟県　田村悟
福井県　青山利範
岐阜県　豊田貴一
愛知県　金子英明
大阪府　奥田博之
岡山県　渡辺英二
広島県　大年英樹
高知県　宮崎正史
熊本県　内山茂雄
大分県　松田数広

③PCソフト、ワタル（5名）
北海道　坂田敏幸
山形県　佐藤信広
東京都　佐藤竜太
長野県　上田博
兵庫県　竹本英樹

④PCソフト、ネクロマンサー（5名）
宮城県　芳野敬幸
埼玉県　岡野洋
福井県　有田光男
熊本県　生田豪
鹿児島県　山角健二

⑤PCソフト、パックランド（3名）
北海道　谷内真裕
岐阜県　船戸貴敏
鳥取県　かとう　かつのり

⑥ファミスタ、オリジナルグッズ（5名）
茨城県　小室誠
東京都　浜崎弘太
京都府　大江泰正
大阪府　薦孝雄
兵庫県　松尾拓道

⑦デジタルチャンプ、販促ビデオ（1名）
栃木県　八江靖夫

⑧デジタルチャンプ、販促音楽集（2名）
千葉県　高瀬広明
大阪府　後藤進吾

⑨PCソフト、ニンジャウォーリアーズ（5名）
福島県　橋本裕幸
千葉県　花島崇文
長野県　宮下秀之
山口県　松村剛
沖縄県　照屋寛之

⑩メサイヤ、ブルゾン（5名）
神奈川県　石川浩二
新潟県　西川貴裕
大阪府　北村一浩
香川県　山下準
福岡県　阿武仁志

⑪PCソフト、わいわい麻雀（5名）
秋田県　松嶋英樹
群馬県　市川敬久
千葉県　木村梨乃
愛知県　波多野和雄
滋賀県　松井昌邦

⑫テニスラケット（3名）
愛知県　岡田仁
京都府　北村善成
広島県　島本重寿

⑬ポケットコンピュータ（2名）
神奈川県　小原誠
香川県　西山昌宏

⑭ハンディコピー（1名）
岩手県　樹村勝正

⑮キーボード（2名）
群馬県　小林寿之
滋賀県　吉田積

⑯ボードゲーム、クルー（3名）
愛知県　堀内豊
鳥取県　川本博紀
広島県　中胡雅晴

⑰オリジナル腕時計（10名）
北海道　木村康高
宮城県　泉善信
群馬県　津島一
神奈川県　吉田雅人
岐阜県　平栗政美
愛知県　剣持三郎
岡山県　長倉道之
高知県　中川大
福岡県　内山幸夫
長崎県　溝口和昭

⑱システムテープカッター（19名）
山形県　横山毅
〃　小林久芳
福島県　西間木文憲
群馬県　萩原秀和
埼玉県　富樫祐二
千葉県　渡辺昭人
東京都　田村将之
〃　鈴木康二郎
神奈川県　小川和紀
静岡県　加藤誠
〃　浜野勇一
新潟県　市川聡
愛知県　田中卓
〃　平田淳
大阪府　姫路辰徳
兵庫県　別所安曇野
〃　宮山道弘
鳥取県　松村美伸
山口県　桐山洋一

⑲ゲームボーイ（2名）
新潟県　加藤伸也
奈良県　枝広直樹

⑳ゲームボーイ、ソフト（6名）
青森県　小鹿幸三
神奈川県　鈴木公司
福井県　谷口延士
〃　宮本祐治
京都府　岡本重充
兵庫県　長谷川善隆

㉑直美ちゃんオリジナルノート（4名）
千葉県　夏木士郎
新潟県　名護竜道
三重県　曽野秀人
高知県　小高祐充

㉒コードレステレフォン（2名）
山梨県　依田靖司
静岡県　鈴木真人

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおうぜい!!



月刊PCエンジン特選の貴重グッズが当たるぞっ!!
おっと、その前に下のアンケートに答えてくれ。たのむぜい!!

●この本について

1 「月刊PCエンジン」10月号のなかでおもしろかったものを、3つ選んで、番号で答えてください。

①ソフトTOP10 ②オーダイン ③ダブルダンジョン ④ダライアス ⑤鏡の国のレジェンド ⑥源平討魔伝 ⑦Mr.HELIの大冒険 ⑧デジタル・チャンプ ⑨竜の子ファイター ⑩弁慶外伝 ⑪ネクロスの要塞 ⑫イース ⑬ニュートピア ⑭コズミックファンタジー ⑮PC原人発掘裏話 ⑯天外魔境プレイレポート発表 ⑰PCエンジン+ ⑱PCメディアプラス ⑲遊楽専業団 ⑳ニンジン倶楽部 ㉑ブラッディウルフ ㉒モンスター・レアー ㉓ロックオン ㉔プリンセス・カフェ ㉕激烈技スペシャル ㉖ドラえもん ㉗パワードリフト ㉘シンドバッド ㉙これがプロ野球'89 ㉚大地くんクライシス ㉛ヴォルフィード ㉜サイドアーム ㉝獣王記 ㉞ヘビーユニット ㉟逐電屋藤兵衛 ㊱スプラッターハウス ㊲熱血高校ドッジボール部PC番外編 ㊳サイバーコア ㊴ブルファイト ㊵アトミックロボキッド ㊶USAプロバスケットボール ㊷パラノイア ㊸発売直前REVIEW ㊹まんが・ファジーな昼下り ㊺発売日スケジュール ㊻付録・SUPER桃太郎電鉄デリシャス観光ガイド



2 あなたが今、最も知りたい情報は何ですか。次の中から1つ選んでください。

①ソフト新作情報 ②ソフト攻略法 ③ソフトの裏技・㊙テク ④発売されたソフトの優劣・評価 ⑤ハード情報

●ゲームについて

3 あなたが持っているゲーム用ハードに○をつけてください。(複数でも可)

①ファミコン ②ツインファミコン ③ゲームボーイ ④MSX ⑤MSXⅡ ⑥セガ・マークⅠ～Ⅳ ⑦メガドライブ ⑧その他のパソコン

4 あなたがほしいPCエンジンソフトの種類を1つ選んでください。

①シューティング ②ロールプレイング ③スポーツ ④アクション ⑤アドベンチャー ⑥シミュレーション ⑦パズル ⑧事典

5 次のゲームのなかで、あなたが実際にプレーしてみてよかったと思うものを3つ選んでください。

①定吉七番 ②スペースハリアー ③ネクタリス ④ドラゴンスピリット ⑤あっぱれゲートボール ⑥ビジランテ ⑦ファイティングストリート ⑧SonSonⅡ ⑨モトローダー ⑩ダンジョンエクスプローラー ⑪アウトライブ ⑫はにい・いんざ・すかい ⑬ウイニングショット ⑭改造町人シュビビンマン ⑮P☆47 ⑯コブラ ⑰究極タイガー ⑱魔界八犬伝SHADA ⑲凄ノ王伝説 ⑳ワンダーモモ ㉑パワーゴルフ ㉒パックランド ㉓わいわい麻雀 ㉔ファイヤープロレスリング ㉕ヴァリスⅡ ㉖天外魔境 ㉗ニンジャウォーリアーズ ㉘ガンヘッド ㉙サイドアーム ㉚ファイナルラップツイン ㉛武田信玄 ㉜めぞん一刻 ㉝パワーリーグⅡ ㉞ロックオン ㉟ブレイクイン ㊱F1ドリーム ㊲モンスター・レアー ㊳ブラッディウルフ ㊴スーパーアルバトロス ㊵ダブルダンジョン ㊶スーパー桃太郎電鉄 ㊷デジタル・チャンプ ㊸獣王記 ㊹オーダイン

6 5のゲームの中で、あなたが実際にプレーしてみて、おもしろくなかったものを1つ選んでください。

7 発売前のソフトで、あなたがいちばんほしいものを一つ答えてください。

8 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を一つ答えてください。

●その他

9 あなたが、ゲーム誌以外でよく読んでいる雑誌を2つ以内で答えてください。

10 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。(2つ以内)

①ファミリーコンピュータマガジン
②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本
④㊙ファミコン ⑤Beep!メガドライブ
⑥ハイスコア ⑦ゲーメスト
⑧LOG-IN ⑨コンプティーク
⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN
⑫㊙PCエンジン ⑬その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で125名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に41円切手をはって、出してください。しめきりは9月29日消印有効。当選者の発表は、10月30日発売予定の「月刊PCエンジン」12月号です。

★どんどん応募してね!

BIG PRESENT

なんと合計125名ときたもんだ!!

ハドソン提供 PCエンジンソフト

好評発売中の壮大RPG・天外魔境、ビッグスポーツ・パワーゴルフに加え、待ってたぜ!PCボードゲーム・スーパー桃鉄をいきなりプレゼントだ!!



① 天外魔境 3名
② スーパー桃太郎電鉄 3名
③ パワーゴルフ 10名

ナムコ提供



④ 特製タオル 30名

PCエンジンソフト



⑤ ファイナルラップツイン 5名

スピード感といい、スリルといい、このソフトはとにかく凄いぜ!GO・GO・GO!!

ヒューマン提供

秋になっても欠かせないものだよねっ。スポーツにレジャーに、キミをワン・ポイント・アップさせてくれるよっ!



⑥ 特製サンバイザー 5名

クリーム提供

まだ発売に間があるんだけど、いちはやくテレカを送るよ!発売が待ち遠しいねっ!!



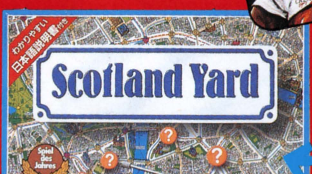
⑦ ブルファイトテレカ 10名

タイトー提供

タイトーからのオリジナルグッズだ!表裏ともにイカしたデザインでキメてるぜっ、よろしく!!



⑧ 下じき 10名



⑨ スコットランドヤード(ボードゲーム) 3名



⑪ カセットレコーダー 1名



⑫ 使い捨てカメラ(パノラマ) 10名



⑭ 電子メモリーペン 2名



⑬ 漢字電子手帳 1名

ジャンジャン応募しろョ!!



⑩ CDラジカセ 1名



⑮ ギターアンプ 1名



⑯ ターボパッド 10名



⑰ システムテープカッター 10名



⑱ ゆうゆサイン入りペンケース 10名

74ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう!応募のきまりを読んでね!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。



PCエンジンパワー100%

ネクロス大接近。

ネクロスファンならびにRPGファンの諸君。
ついに、君たちの待ち望んでいたゲームソフトが発売される。
自分自身が主人公となり世界をかけめぐる、
RPGの醍醐味はそのままに数々の新システムを搭載。
個性あふれる8人のキャラクターがくりひろげる、
全6章にわたる大河ドラマ。
今までのRPGの常識を完全にくつがえす、
圧倒的ド迫力の戦闘シーン。
これらの斬新なシステムが生み出す、
まるで映画を見るような広大なスケールとリアリティ…
称して、シネマティックRPG。
そう、これはまったく新しい世代のRPGなのだ。

シネマティックRPG

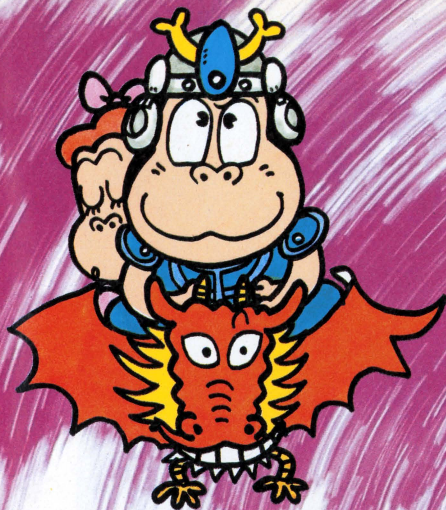
ネクロスの要塞

©LAD·R

発売日未定　予価6,800円(税別)

サービステレホン 03-268-6222　株式会社アスク講談社 〒162 新宿区下宮比町2-1

BIG 3 GAME 攻略園 SPECIAL



プレイするたびに熱くなる、最新アクション・シューティングを3本まとめて届ける、攻略園スペシャル！これさえあれば、もうエンディングまでまっしぐらだぜ!?

BATTLE ACTION ブラッディウルフ



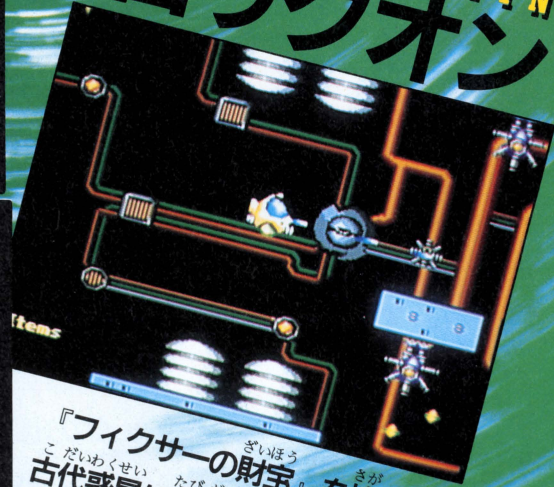
拉致された大統領を救い出すため、ならず者戦闘部隊が出撃！ハードな本格派アクションゲーム。

FANTASY ACTION モンスター・レアー



アクションとシューティングエリアに分かれた、コミカルなゲーム。2人同時プレイも可能だ！

SPACE SHOOTING ロックオン



『フィクサーの財宝』を捜しに、古代惑星に旅立つシューティングゲーム。謎解きの要素もあるぞ。

ならず者戦闘部隊

BLOODY WOLF

データイースト
9月1日発売／6500円



最終ステージまでの突破法を徹底研究!!

発売直前の『ブラッディウルフ』。ついに、激しい戦場へ旅立つときがやってきたのだ！　こういうタイプのアクションゲームの場合、武器をいかにうまく使いこなせるかが勝利のポイントになってくる。ステージ3までは、ちょっとしたテクニックを使えば、クリアできるはず。そこで敵の攻撃が激しくなってくるステージ4からは、マップ付きで攻略法を紹介するぞ！



STAGE 1

ここでゲームの基本テクニックをマスターしておこう。倉庫が立ちならぶこのステージでは、アイテムもいっぱい。バイクを使うとかなりラクだ。

突破テク1 箱から武器アイテムを奪え！



◀箱は左側にピッタリとつくと、あけやすいよ。鍵がかかった箱は、鍵がないとあかない!?

倉庫の中には、アイテムが隠された箱がある。これはどのステージでも言えることだけど、後に取った武器が優先されるから、よく考えて取ろう。

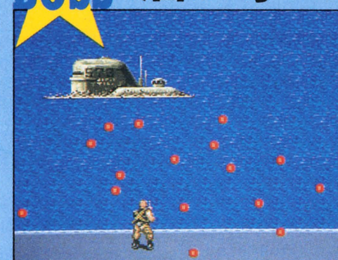
突破テク2 バイクで先へ突っ走ろう!!

バイクは、倉庫などに置いてあるものと、敵が乗っているバイクがある。走り回ってエネルギーがなくなると、爆発してしまうから、点滅したらすぐおりよう。



◀バイクに乗っている間は無敵だ。新しいバイクに乗りかえるのも、クリアのコツ。

BOSS 潜水艦



◀潜水艦の魚雷は、ライフルでも破壊できることを覚えておこう。

もう何度か紹介してるから、おなじみになっちゃった潜水艦。こいつはダメージを与えると沈んで魚雷を撃つよね。そこで、足場を確保するために、左か右に誘導して同じ場所を崩させるようにすればOK。ヘタに動きまわると、足場がなくなるぞ。



わざと潜水艦が左にくるように誘導してしまおう。



同じ場所に魚雷を撃たせれば足場が確保できる。

中ボスのショットガンマンはこう倒せ!!



▲ある程度中ボスにダメージを与えると子分たちが出てくる。

▼早めに子分たちを倒し、そのすき間から中ボスを狙い撃て！



ショットガンを撃ちながら、上下に移動する中ボス。もたついていると子分が次々と出てしまうので、ボスの動きに合わせて攻撃しよう。

これを知っていると得!!

トラックの後ろにも倉庫の入口がある!!

倉庫の中には入れるところと入れないところがあるよね。ところが、トラックの後ろ側に入れるところがあるって知ってたかな。ここには鍵のかかった箱の中にボディアーマー、ふつうの箱には火炎放射器が隠されている。忘れずに取っておこう。



▲最初のトラックの上にいる捕虜から鍵をもらったら、2番めのトラックの上から倉庫に入ろう。

▼ボディアーマーを身につけると、ダメージが少なくなるからいいね。



STAGE 2

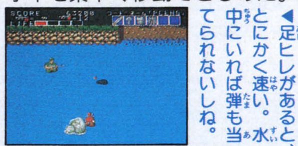
ジャングルではなぜか宇宙船まで登場して、主人公の行く手をさえぎる。前半は障害物に身を隠す敵が多いので、手榴弾をうまく使うことだ。中ボスを倒すと、今度は川の中で敵が待ち構える。

突破テク① 水中は早めに脱出だ！



▲川にいる敵ばかりでなく、地上からも敵が攻撃してくるから注意しよう。

ジャングルに入ってすぐ、木に縛りつけられている捕虜を助けよう。この仲間から足ヒレをもらえるぞ。足ヒレがあれば、水中を素早く移動できるのだ。



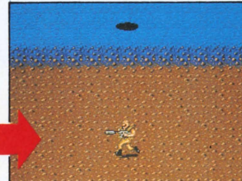
◀足ヒレがあると、とにかく速い。水中にいれば弾も当てられないしね。

中ボスの火炎モヒカンはこう倒せ!!

右手に火炎放射器を持つ、中ボスの火炎モヒカン。火の玉をかわしながらナナメ撃ちするのが効果的。手榴弾をナナメ方向から投げるのもいいぞ。



▲タイミングをつかんで、ナナメから撃て。このとき、左右に追いつめられると危険だ。



▲火炎モヒカンに半分ダメージを与えると、いったん水中に入ってしまう。

突破テク② 回転させながら撃とう



▲川から上がると、すぐにショットガンの入っている箱がある。これは必ず取っておこう。

▼撃ちながらキャラクターを回転させよう。ジョイスティックだと、このワザが使いやすいね。

障害物のない、このジャングルでは、敵にまわりこまれてしまう。キャラを回転させるようにして撃ちまくろう。

ショットガンなら敵に当たる確率も高いので使いやすい。

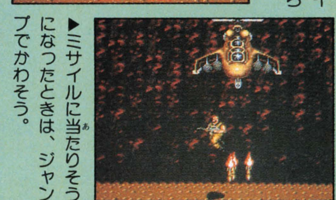
BOSS 戦闘ヘリ



この戦闘ヘリは、正面にいるとミサイルに直撃されてしまう。やはり中ボスと同じように、ナナメからライフルや手榴弾で攻撃しよう。



◀遠くにいるときはライフル攻撃で、近づいたら手榴弾を投げつけよう。



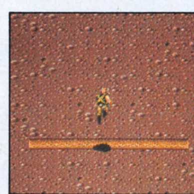
▶ミサイルに当たりそうになったときは、ジャンプでかわそう。

STAGE 3

次々とガケの上から落ちてくる丸太、敵や捕虜のいる洞窟があるステージだ。後半は落とし穴のある橋を渡ったり、落下傘部隊が出現する。橋の上で攻撃されると落ちてしまうから注意！

突破テク① 丸太はジャンプでかわそう！

丸太は、突然ガケの上から転がり落ちてくるぞ。ジャンプでかわしてよけよう。この丸太は武器で破壊することもできる。スコアかせぎをしたい人は、撃って撃破しよう。深追いすると危険だから気をつけたほうがいいよ。



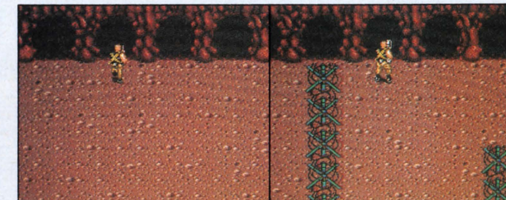
▲ジャンプでかわしたら、また次の丸太がすぐ落ちてくるので、洞窟に入るときは注意しよう。



▼ライフルより、火炎放射器や手榴弾のほうが破壊しやすい。あたりまえのことだけどね。

突破テク② 入れる洞窟にはすべて入れ！

洞窟には、倉庫などと同じように武器やアイテムがある箱がある。このステージでは、丸太などの攻撃でダメージを受けることが多いので、少しでも強力な武器を手に入れておいたほうがいいよ。後半の攻撃もラクだしね。



洞窟には入れないところもあるから、場所をしっかり覚えておこう。

この洞窟の近くで、宇宙船も出現する。丸太の攻撃もあるし、早めに倒しておこう。

突破テク③ 橋の上では慎重な行動が必要だぞ！



▲ジャンプするとき、落とし穴にも注意。敵を倒して進め！

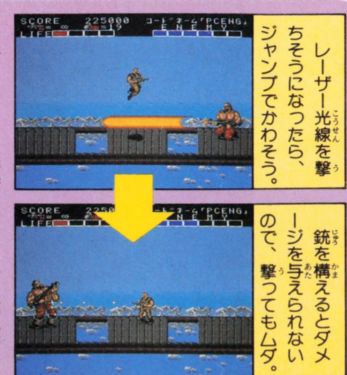
前にもふれたように、この橋の上では行動範囲が狭く、敵の弾をあびると、まっさかさまに転落してしまう。前にいる敵を倒しておかないと危険だ。

BOSS ビッグスナイパー



▲レーザーガンを撃つ、ビッグスナイパー。

レーザー光線を撃ち、ジャンプで移動するビッグスナイパー。橋には落とし穴があるので、写真を見てもわかるように移動できる場所は、3か所だけ。ボスがレーザー光線を撃った直後のスキをねらって攻撃しよう。



レーザー光線を撃ちそうになったら、ジャンプでかわそう。

銃を構えるとダメージを与えられないので、撃ってもムダ。

STAGE 4

いよいよ大統領を助け出すことになる、ステージ4に突入！　ここはタテスクロールのみで、ひたすら奥へと突き進む。ボスの最高司令官を倒した後、大統領と共に来た道をもどる。そして、事態は意外な方向へ…。何と大統領を助け出したキャラクターは敵に捕えられ、後半はもうひとりのキャラクターがその仲間を助け出すことになるのだ。

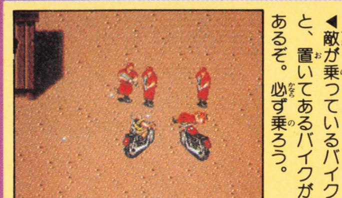
建物の入口付近は敵の数もかなり増えてくるぞ！

障害物がほとんどない上、敵があちこちからまわりこんでくる。そのまま逃げきることもできないほど。ジャングルと同じように、回転撃ちで攻撃だ。



▶近くに敵がきたら、ナイフで攻撃するのも効果的。

ここにもバイクがある。乗り回して先を急ごう！



▶敵が乗っているバイクと、置いてあるバイクがあるぞ。必ず乗ろう。

無敵のバイクがあるなんて、ラッキー。これを利用しない手はないね。建物入り口までバイクで行けるとベストだ。

鍵のかかった箱に筋肉増強剤が入っているぞ！

建物の中にはこんなに敵が…。しかし、なんとしても筋肉増強剤を取ろう。体力ポイントが1つ増える上、全快するぞ。



▶ダメージを受けていなくても、必ずほしいアイテムだね。

ここでは登るだけ。攻撃はできない！



落下傘部隊が出現するここでは武器を使えない。右はしで弾をかわして登れ！

START

両側から火炎攻撃！



建物内部には火炎放射器を持った敵が、両側から攻撃してくる。倒さずに先を進むのは危険だ。ナナメ撃ちで倒すことにしよう。敵はタテに火炎放射器を撃てないから安心だけどね。

ここには3つの武器がある！



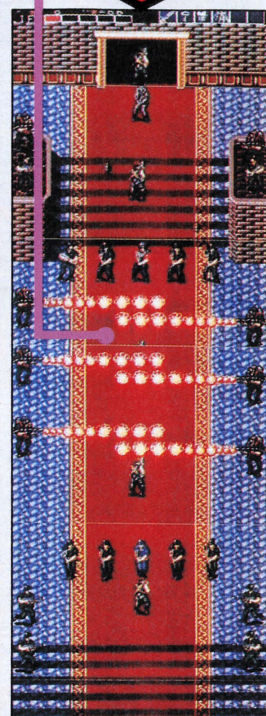
箱の中は、上が手榴弾、まん中がバズーカ砲、下がショットガンだ。ほしいアイテムを選んで装備しよう。

大統領救出用ヘリが到着する



大統領を助け出してここまでもどると、救出用ヘリがここに到着。その後、残された主人公は、敵に囲まれてしまう。

ボスの部屋へ



BOSS 最高司令官



ボスの最高司令官は、ブーメランとレーザーガンで襲ってくる。こんな強い敵には手榴弾やバズーカ砲をくらわせてやりたいよね。ところが、対戦前にブーメランで銃をはじきとばされてしまうんだ。おまけに、手榴弾も使えない。

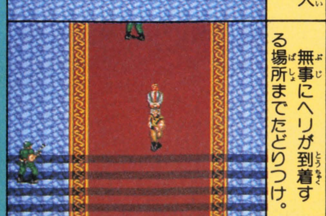
…ということは、ナイフしか武器はないわけ。ボスは動きが素早いので、ブーメランやレーザーガンを撃つ前のスキをねらって、ナイフを使おう。右手にレーザーガンを持っているので左手をねらうといいぞ。



▶ボスのブーメランをナイフではじきながら近づこう！



ボスを倒したら、大統領に話しかけよう。



無事にヘリが到着する場所までたどりつけ。

STAGE 5

プレイするキャラクターがここから変わる。もちろん、今まで持っていたアイテム類は、ナイフを残してすべてなくなってしまう。このステージ5は、ボスを倒すことのほか、捕われている捕虜をすべて救出することも条件になっている。手前には川があり、いたるところに宇宙船が出現するので、けっこう難しいステージだ。

12人いるすべての捕虜を救い出すことが条件

小屋の中に捕われている捕虜も含めて、12人の捕虜全員を救い出さなければ、このステージをクリアすることができない。だから、まちがって強力な武器で捕虜を倒してしまったりすると、次のステージへは進めないのだ。



BOSS ナイフキラー

ボスはジャンプでナイフ攻撃をする、ナイフキラーだ。捕虜は3人捕われている。

ナイフキラーがジャンプでおりたところに、近づいて攻撃しよう。





▲この箱の中には、体力がすべて回復するキズ薬が入っている。



▲このボスと対戦するときも、武器はナイフだけしか使えない。連続してナイフで突け!

箱の中に足ヒレがある!

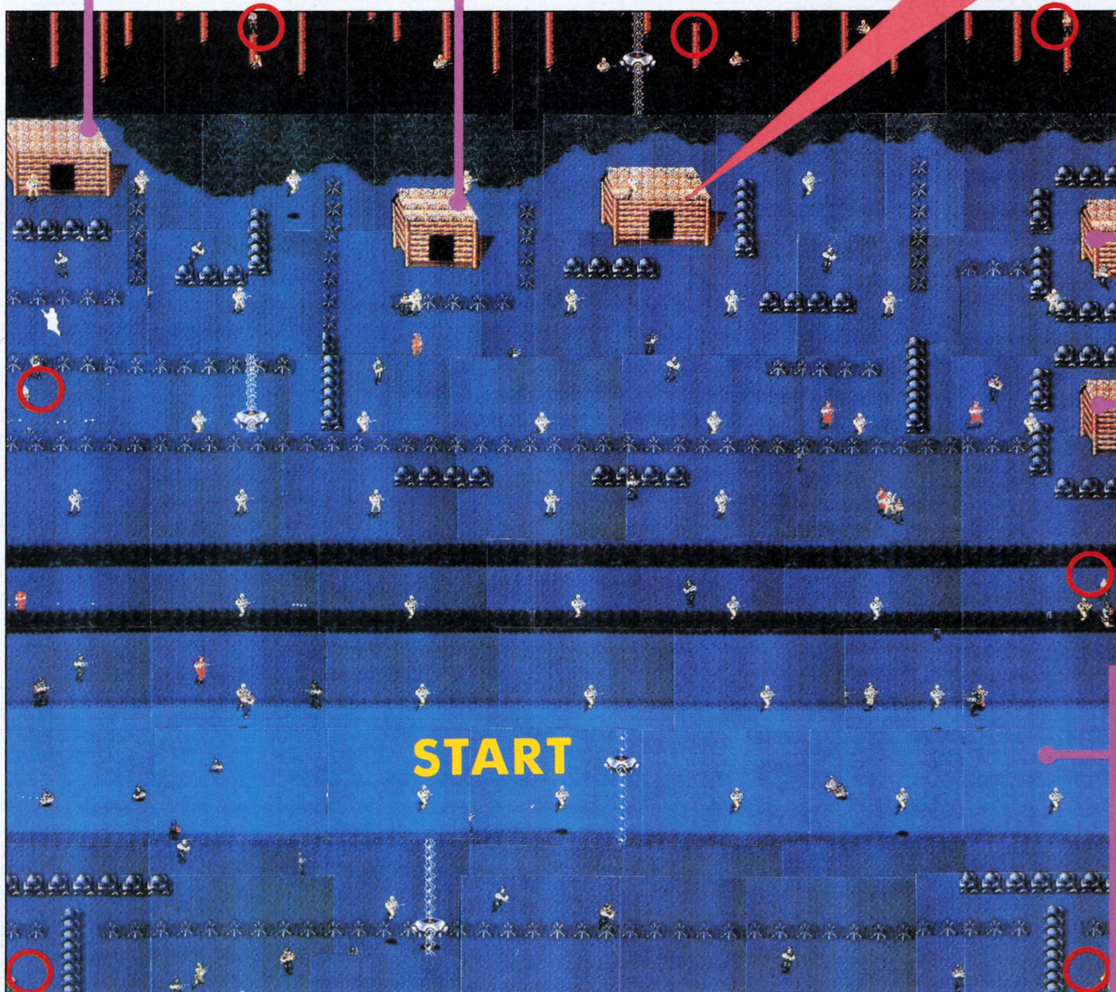


捕虜はいないが、上の箱にショットガン、まん中が火炎放射器、下の箱には、なんと足ヒレがある。

この小屋には入れないぞ



ここに入ろうとしてもムダ。このあたりは敵も多いので、止まっているとすぐに敵に囲まれる。



★赤丸印のところは捕虜のいる場所だ。外にいる捕虜は7人。

捕虜が1人と箱が2つ



この小屋には捕虜が1人。箱の中は、上が閃光弾、下はバズーカ砲が入っているぞ!

筋肉増強剤があるぞ!



上の箱には、必ず取っておきたい筋肉増強剤、下には強力な、パワフル手榴弾がある。捕虜は1人。

この川がこのステージのスタート地点となるのだ!



▶川の中でも宇宙船が登場する。水中に潜れば、このバリアをかわすこともできるよ。

水中を移動するとき便利な足ヒレは、左上の小屋で取っておこう。ステージ7の沼でも足ヒレを使うとラクになるぞ。

STAGE 6

スタート地点とボスのいる場所をぬかして、すべてといってもいいほど、川のエリアが続くステージ。マップを見てもわかるように、武器アイテムはスタート地点の小屋でしか手に入らない。

川では水中に入ることができないので、かなりつらい戦いになるはずだ。強力な武器を手に入れ、ボスのところまでたどりつこう。

いかだに乗って強制スクロールする川を渡るのだ！

最初に、いかだに乗ると、上下にいかだが動きながら、右はしまで強制スクロールする。主人公が動けるのは、いかだの上だけで、おりることはできないんだ。

川の中から敵が攻撃するばかりじゃなく、岸にいる敵も攻撃してくる。いかだの上で弾をかわし、銃を撃ちまくろう。



▼敵をはらいのけ、いかだに乗ろう。

▲いかだの上だと、行動範囲も狭い上に、攻撃しにくいぞ！

この小屋はアイテムがドッサリあるぞ

左上は最終ステージで役立つ赤外線スコープ、上のまん中はショットガン、右上がバズーカ砲、左下は筋肉増強剤、下のまん中が火炎放射器、右下はパワフル手榴弾が入っている。赤外線スコープは必ず取ろう。



いかだに乗ってくる敵に注意しよう

このあたりまで進むと、いきなり敵がいかだに乗りこんできたりするのだ。

せっかく無キズで進んできても、こんなところでダメージを受けたらとてもボスのところまで行けない。早めにかたづけておこう。



START

STAGE 7

ステージ全体としては短いが、沼地での敵の攻撃は、すさまじいものがある。地上から沼地、そしてまた地上と続く。ステージ5で手に入れた足ヒレが役に立つぞ。

ボス手前の沼地で敵の猛攻撃が待っている



下の小屋で火炎放射器を取っていると、ここでかなり使えるぞ。1対1で勝負している余裕はまったくない。次から次へと敵があふれ出てくる。火炎放射器を発射しながら、ボスのもとへ進んで行こう。危ないと思ったら水中を潜れ！

ボディアーマーを取って敵の攻撃から身を守ろう。

上の箱にバズーカ砲、鍵のかかった下の箱にはボディアーマーがある。敵から受けるダメージが少なくなるボディアーマーは、必ず取ろう。箱を誤って撃ち壊したりしないように気をつけよう。



沼地は、ふつうの川と違って障害物が多いので移動しづらいかもしれない。この先の地上では、敵が道を塞ぐように待ち構えているので、手榴弾があると便利。

敵がいないから安心して入ろう

ここには敵も捕虜もいない。2つある箱の上には手榴弾、下には体力が1ポイントだけ回復する食料がある。ちょっとうれしいね!?



小屋の手前にいる火炎放射器軍団は、炎ギリギリの場所から撃てば倒せるぞ。箱の中は上が火炎放射器、鍵のかかった下の箱には筋肉増強剤が入っている。



START

BOSS 戦車



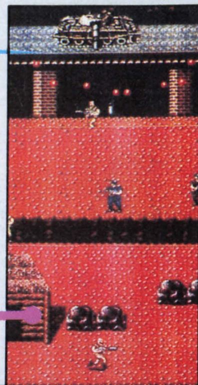
ボスは上の段に構えナナメ砲弾と、弾をバラまいてくる戦車だ。左右に移動しながら弾を撃ってくる。ボスの動きに合わせて、スキを狙おう。まん中にいると砲弾の直撃を受けてしまうから気をつけようぜ！

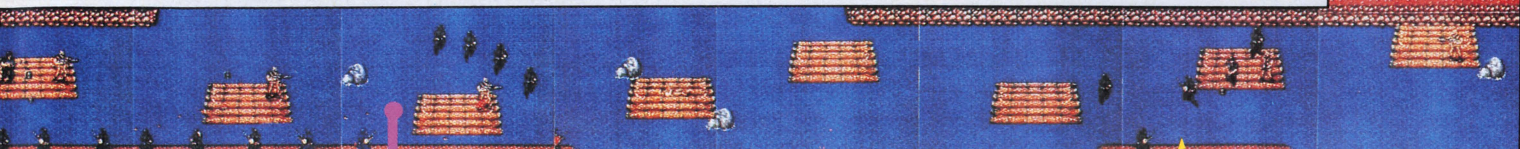
パワフル手榴弾を持っていれば、上の段まで届くのでうまく使おう。

ここで鍵を忘れずに取ろう

上の箱に鍵、下はキズ薬が入っている。ステージ7では鍵のかかった箱に、ボディアーマーなどが入っているので、鍵は忘れずに取ろう。







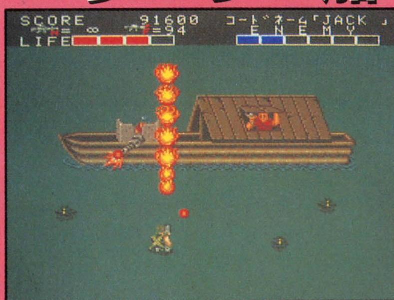
手前にズラリと並んだ敵に注意して進め！

ここでは手前の岸に、敵がいやというほど並び、壮絶な攻撃をしかけてくる。もちろん、上のほうからも敵が降るように襲ってくるのだ。

タイミングを見はからって手榴弾などを投げつけ、まとめてかたづけないとつらいぞ。いかだに乗ってくる敵はナイフで応戦しよう。



BOSS ゲリラ船



ボスは屋形船、というよりは屋形船から攻撃してくる敵たちといったほうがいいかな。

左の砲台と、窓から顔を出しては弾を撃つ敵、そして右はしから突然現れる敵と、3か所から攻撃してくる。この屋形船は、どこを狙ってもダメージを与えることができるぞ。

絶えず攻撃をしかけてくるのは、左側の砲台なので、なるべく左側にいて、砲台を攻撃するといいね。船だけじゃなく、主人公のまわりにも敵が出没するので気をつけよう。



窓をあけ、主人公に向かって攻撃した後、すぐ中に逃げこむ敵がいる。もちろん、撃ち落とせるが、何人も出る。



ダメージを与えやすいが、とにかく敵の弾数が多いので、かわしながら攻撃しなければならないのだ。

STAGE 8

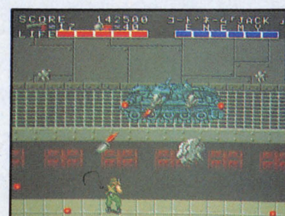
さーて、やっとの思いでたどりついた最終ステージ。さすがに強者ぞろいで、息をつくヒマもないくらいだ。通るといきなり地面が割れたりするワナもしかけられているぞ。最後の大ボスは、ステージ4に登場した最高司令官、とだけ教えておこうかな。



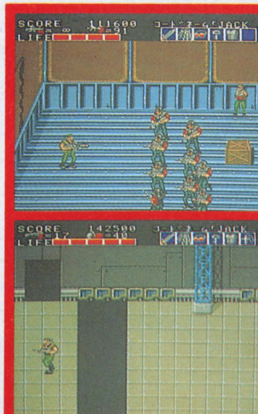
ステージ1にも似た横スクロールの面からスタートする。バイクもあるのでラクそうに見えるが、本当につらいのは建物の内部に入ってからだ！

奥まで行くと仲間に会えるが、敵に洗脳されていて、主人公に襲いかかってくるのだ。

いたるところに張りめぐらされた赤外線は、赤外線スコープがないと見ることができない。この赤外線に触れると、線と線の間にある地面が割れるしくみになっているのだ。これはジャンプでかわすしかないぞ。

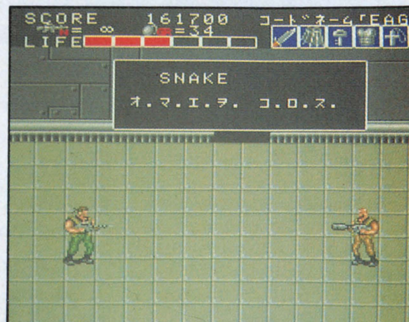


◀戦車だけでもつらいのに、上から突然岩がふってくる。



トラックの中にも、強敵がウジャウジャ。

赤外線に触れると、いきなり地面が割れる。



▲ステージ4で敵に捕われた仲間は、なんと敵に洗脳されていたのだ。激しく動きまわりながら攻撃してくるので、かなり手強い。





モンスター・レアー

ハドソン／8月31日発売／5800円



かわいいキャラクターとリアルなCDサウンドが話題のモンスター・レアー。でも、そのかわいさとは裏腹にゲームの方はかなりハードなのだ。そこで今回はハマリやすいアクションエリアのトラップの攻略とユニークな攻撃を仕掛けてくるシューティングエリアのボスを中心に攻略していくぞ。この記事を隅まで読んでじっくりと研究してみてくれ！

7つの武器を使いこなすことが最低条件!!

まずは自分の武器の研究から。武器で倒せるのは敵キャラだけ。ビーチボール弾や岩は破壊することはできないので注意。そしてパワーアップの有効時間は10秒、同じパワーアップを連続して取り続ければ10秒ずつ加算される。

ところで、武器には場所やエリアによって向き、不向きがあるんだ。そこで、今回は場所別に「これがベストの武器だっ！」という感じで説明しよう。

あと、連射スティックを使う人は連射とノーマルをこまめに切り替えたほうがいいぞ！

基本はノーマル弾とワイドリング!!

まずはノーマル弾。これはⅡボタンを押せば必ず弾が出るショットだ。ただし、3発しか出ないので連射すると飛距離が短くなる（注意しろ）。

ワイドリングは飛ぶほどに広がるのでたいていの敵を倒せるのだ。この2つでほとんどの場面はカバーできるぞ。



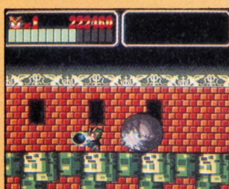
▲坂の上でノーマル弾を連射にすると敵を確実に倒せるぞ。



▲ワイドリングは最高5キャラ分まで広がるのでほとんどの場面で使えるのだ。ただし、威力はないけどね。

後ろの敵はファイヤーボール

前後から敵キャラがくるシーンでは前後に飛ぶファイヤーボールが有効。弱い敵なら近づく前に倒せるぞ。また、カタイ敵も後退しながら敵にダメージを与えられるので有効だ。



また、当たり判定が大きいのでノーマル弾の代わりとしても使えるぞ。

敵がたくさん出るエリアは、スパイラルorビッグファイヤー

カタイ敵キャラがたくさん登場するシーンではスパイラルが有効。攻撃範囲が狭い代わりに攻撃力がノーマル弾の2倍！　ただ、これでボスと戦うことはちと無謀のような気がするぞ。

スパイラルを強力にしたビッグファイヤーは攻撃範囲も広がり、超破壊力！　ただし出現率は低い。



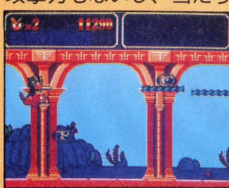
▲スパイラルは後方にも有効。逃げながらダメージを与えられる。

▼強力なビッグファイヤー！　でも出現率が低いのが欠点



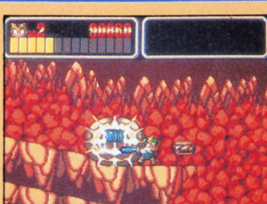
連射パッドのない人はビーム

連射パッドもなければ、1秒間16連射なんて腕もないというキミにはこのビームがおすすめ。攻撃力もないし、当たり判定もそれほど大きくないが、この連射能力はそれを補うものがあるのだ。上手に使えばボスにも有効。ただし、貫通能力はないので要注意！



対ボスキャラは、ミサイルが効果的なのだ!!

ミサイルは連射能力が弱いものの、その攻撃力は絶大！　うまく爆煙に敵を巻き込めばザコキャラなら一撃で破壊できるのだ。さらにボスでも1、2発直撃させればかなりのダメージを与えることが出来る。ちなみに、Ⅱボタンを押しっぱなしにすると遠くに飛ぶようになるぞ（ボタンを離すと爆発）。



▲耐久力のある大きい岩もミサイルの直撃一発で破壊できるぞ！

▼ボスキャラのゴモリンも直撃数発で倒せるのだ。



4大トラップの攻略法はコレだ!!

アクションエリアでの最大の敵は、なんといっても各所にしかけられた罠！　場所によっては敵より恐い存在だ。先月号でも紹介をしたけれど、今回は特にインケンかつ重要なトラップを具体的に攻略していこう。



だいたいのトラップがこれらの組合せなので確実に覚えよう。

1 落ちる床は連続ジャンプ切り抜けろ！

たいていのジャンプアクションゲームに存在する「落ちる床」。それだけならまだいいけど、その先に敵がいる場合はどうするか？

この場合は、まず前の敵を倒し、落ちそうになったらひたすらジャンプする。すると、床が浮き上がってくるのだ。

ただし2Pの場合はすばやく進まないと悲惨なことになるぞ！



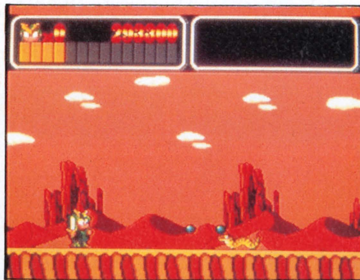
▼でも連続ジャンプをすれば床が浮き上がるのだ。

▲レオの重みで床が落ちる！　落ちる一っ！

2 着地点の敵をやりすごせ！

たとえば、撃ち返し弾を撃つとか、カタイ敵でどうしても倒せないという理由で、ジャンプでかわしたとき、着地点に敵がいる場合。今までは黙って死ぬしかなかったんだけど、実は隠しで落下スピードを下げて敵をやり過ごす技があるんだ。

やりかたはジャンプ中に方向キーを上に入れるだけ。これで落下スピードが少し遅くなるんだ（ただし、横移動のスピードも遅くなるので落下点は同じだけどね）。このテクニックを覚えればジャンプで敵を避けることなんか恐くなくなるぞ！





▲このテクニックを上手に使って敵をかわそう。

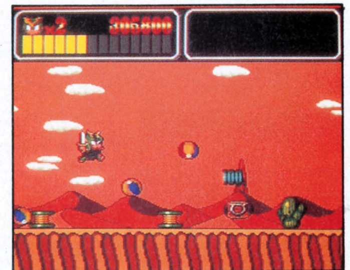
3 撃ち返し弾は3種類ある！

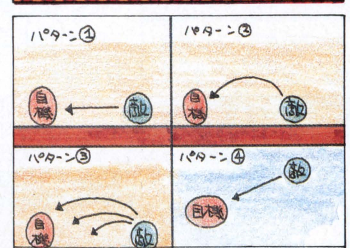
特定の敵キャラを倒すとビーチボール弾を撃って消えるキャラクターがいる。この撃ち返し弾が結構やっかいなんだよね。

撃ち返し弾を出す敵と撃つ弾のタイプは決まっているので、そのキャラは極力撃たないで、ジャンプで避けるのがベスト。

そうも行かない場合は、できるだけ遠くから撃つ、のがいいのだが……それもむりならば弾の撃ち方をみきわめてよけよう。

タイプ1ならば撃ったらすぐさまジャンプして避け、タイプ2や3ならば遠くから撃てば決して弾に当たることはない。ただ、敵に当たらないように！

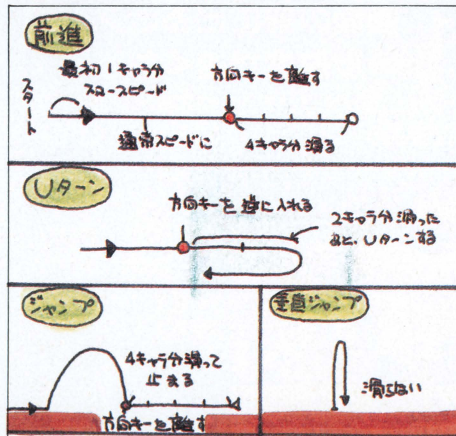




4 滑る、滑る！氷の床のステージ7は——

ステージ7は舞台が氷の国というわけで、床が滑りやすくなっているんだ。そのおかげで操作感覚がちょっと変わってるんだ。ただ滑るだけでなく、移動開始時やジャンプなどの感覚もちょっと変わってくる。へたすると、敵キャラにごっつんこ、なんてこともあるからくれぐれも気をつけよう。

で、この面で重宝するのが垂直ジャンプ。これは着地してもレバーを入れなければ滑らないのだ（たまにちょっと滑ることがあるけどね）。上手に使えば通常面と同じような感覚でプレイできるぞ。ただ、ジャンプ中や着地時に敵キャラに当たったりすることのないように注意しよう。



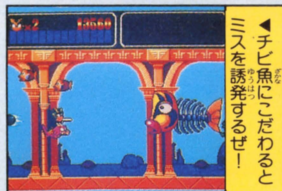


◀結構インケンな敵キャラも登場するのでぶつかったりしないように注意しようぜ！

1～10ラウンドまでの全ボス

Round 1 ウロコンダー

鱗をチビ魚にして飛ばしてくる。弱点は頭。
チビ魚攻撃の後が反撃のチャンスとなるぞ。敵の攻撃をかわした後に頭めがけてひたすら連射！
ちなみにたいていのボスは５分間粘ると逃げてしまいます。


◀チビ魚にこだわるとミスを誘発するぜ！

Round 2 ガラマンダー

口から進行方向にビーチボール弾を吐く。弱点は頭部、胴部、尾部のパーツで、ある程度ダメージを与えると胴体のハートが赤くなる。そして、全部のパーツを赤くすると倒すことができる。
基本的に円を描きながら移動するので円の中に入って攻撃するといい。弾と弾の間をかいくぐるようにしてよけよう。

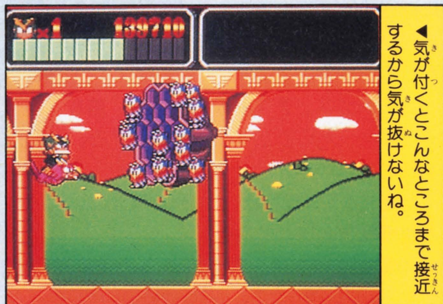

▲円の内側に入ると安全。某ゲームに似てるって？

Round 3 ゴモリン

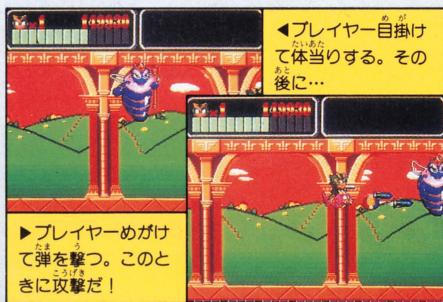
翼を広げてコウモリを飛ばして攻撃する。弱点は頭。実を言うとウロコンダーより弱い。
ウロコンダーと同じ攻略法が通じるぞ。



Round 4 ロイヤルママ

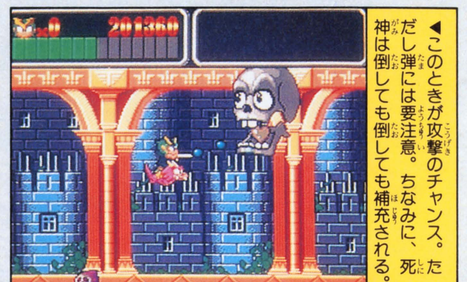

◀気が付くとこんなところまで接近するから気が抜けないね。

２段変身をするボスキャラ。第１段階ではウロコンダーやゴモリン同様、ハチを飛ばして攻撃する。ただ、動きが激しく、攻撃の間隔もやや短かいので甘く見てはいけない。
これを倒す、もしくは５分経過すると第２段階である女王バチになる。これの攻撃はプレイヤーめがけて体当たりした後、プレイヤーに向かって弾をうちまくるというもの。
画面全体を使い「画面後方に逃げる→画面前方に逃げる→止まったら攻撃」を繰り返すと楽に倒せるぞ。なお、女王バチは５分経過しても逃げないから、地道に倒すしかないぞ。


◀プレイヤー目掛けて体当りする。その後に…
▶プレイヤーめがけて弾を撃つ。このときに攻撃だ！

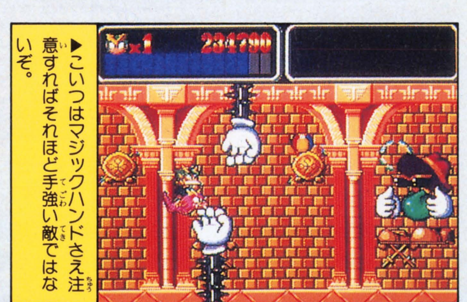
Round 5 ガイラル

周りに死神をつけたシャレコウベ。当然、死神に当たるとミスとなる。口から４方向に弾を飛ばして攻撃してくる。弱点は口のなかのハート。
死神とガイラルの間に入りひたすら口を攻撃するといい。ただし、引き際を誤らないように。


◀このときが攻撃のチャンス。ただし弾には要注意。ちなみに、死神は倒しても倒しても補充される。

Round 6 サングラー

透明人間。アカンベーしながら弾を撃つ。が、それより半円を描きながら動くマジックハンドのほうが強敵。これを上手にさけて弱点の心臓に弾を打ち込もう。画面前方に出ると倒しやすいが、くれぐれもマジックハンドには気をつけよう。


▶こいつはマジックハンドさえ注意すればそれほど手強い敵ではないぞ。

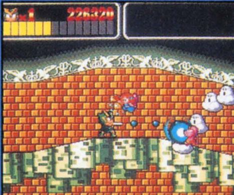
オマケ！

覚えて得する!! テクニック&ウンチク集

モンスター・レアーにはいろいろなテクニックやフィーチャーが存在するんだ。このコーナーでは覚えておくと得するテクニック集ということでマニュアルに載っていないテクニックや知っていると後々便利になるフィーチャー、そしてなぜか収録されている（?）バグなどを紹介しておこう。これまでまた一歩エンディングに近づいた（ような気がする）ねっ!!

1 画面の前に出るとスクロール速度が速くなるぞ！

アクションエリアで画面の右端まで進み、さらにその状態で方向キーを右に倒すとスクロールのスピードが早くなるんだ。ただ、前に出るとやられやすいので普通は青いお姉さん（一定時間無敵になるフィーチャー）をつかまえてからやるとベストだ。
ただし、穴に落ちないように。


▲無敵の青いお姉さんをつかまえてハイスピードクリアだ！

2 ケーキを取ればライフもスコアもアップするぞ！

赤いお姉さんを取ると一定時間フルーツ（破裂するフルーツは例外）がケーキになる。これの効果は、というと、まずライフ回復。回復量はゲージ５個分なので、３つもとればあっというまにフルチャージになる。そして、得点はなんと表示された得点の10倍が加算されるのだ。これはおいしいね。

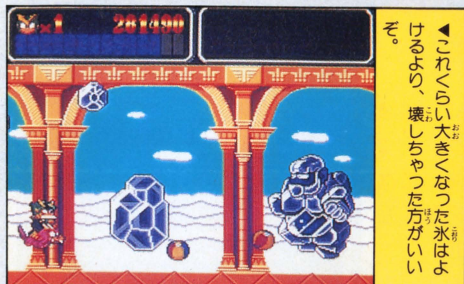


ライフがないときのケーキは天の助け。取り逃すな！

キャラ攻略法大公開ッ!!

シューティングエリアの最後に登場するユニークなボス！ 10面までのボスの攻略を一気に攻略するぞ！

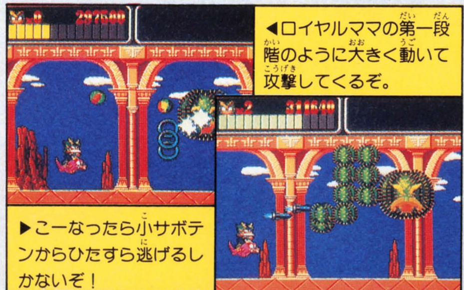
Round 7 アイスラリーゴ


◀これくらい大きくなった氷はよけるより、壊しちゃった方がいいぞ。

氷でできたモンスターで弾の他に氷の塊を出してくる。この氷の塊は弾を当てるとドンドン大きくなる（ある程度大きくなると壊れる）。もちろん、当たったら1ミス。氷の塊は無視して本体だけに弾を打ち込もう。

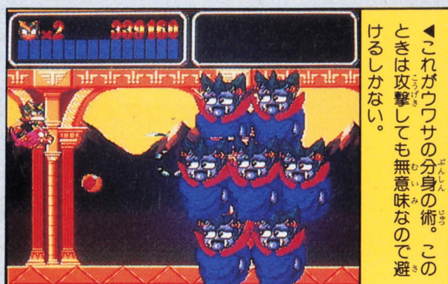
Round 8 サボテリア

サボテンのおばけ。弾を撃って攻撃してくるが、それより恐いのが体当たり。移動のとき小サボテンをのばしてくるのだ。これに当たったら当然ミス。ロイヤルママと戦う時のように、「よける→攻撃」を繰り返し、地道に倒そう。


◀ロイヤルママの第一段階のように大きく動いて攻撃してくるぞ。

▶こーなったら小サボテンからひたすら逃げるしかないぞ！

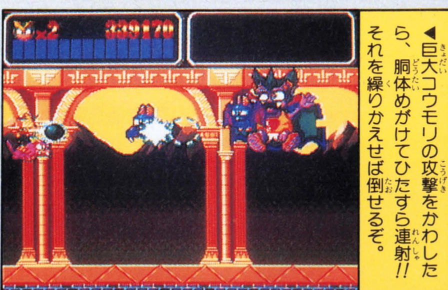
Round 9 ドランケン


◀これがウワサの分身の術。このときは攻撃しても無意味なので避けるしかない。

見てのとおりの風貌を持ったモンスター。攻撃は弾と巨大コウモリ（ノーマル弾2発で倒せる）。さらに分身の術を使う。弱点は胴体(ただし、マントを開いたときでないと当たり判定はない)。攻撃パターンは「分身→弾で攻撃→分身消滅→マントを開く→巨大コウモリで攻撃→分身」を繰り返す。

巨大コウモリの攻撃中に本体に近づくことは非常に危険なので、巨大コウモリの攻撃が終わった後に集中的に攻撃する方がいいだろう。

ただし、あまりに近づきすぎて分身に当たらないように。ちなみに分身中の弾攻撃は本体のあった場所から発射される。


◀巨大コウモリの攻撃をかわしたら、胴体めがけてひたすら連射!! それを繰りかえせば倒せるぞ。

Round 10 マシェロット


◀胸の部分がスロットマシンになっている。本体にダメージを与えてスロットマシンに挑戦だ！

スロットマシンつきおばけキノコ（サタンマリアではない）。攻撃方法は体当たりと弾。

で、倒し方はまず本体にひたすら弾を撃ち込む。するとスロットマシンが回転し、出た絵柄によって何かが起こる。

ハート　弱点の心臓を出す。
ドクロ　弾を3発撃つ。
チェリー　なぜかキウイ（50点）を3個出す。

で、その弱点である心臓をひたすら攻撃すると倒せるわけである。

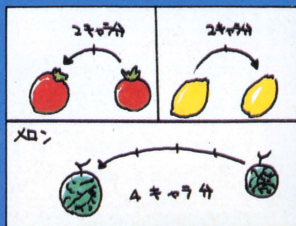
倒し方としては画面下方にプレイヤーを置いて、左右にかわしながら攻撃するといいぞ。


◀大当たり！ キウイを取ったら心臓に攻撃だ！

▶大はずれ。敵の弾をかわして次回のスロットにかけよう。

3 破裂するフルーツの飛び方を紹介！

弾を打ち込むと膨らみ、やがて破裂して4つのフルーツが飛び散るフィーチャー、「破裂するフルーツ」だけど、これは種類によって飛び散り方に法則があるんだ。トマトは画面左側に、レモンは右側に飛ぶんだ。メロンはかなり遠くの方に飛ぶので取りづらいだけにライフ回復量が2倍なのだ。



4 1Pと2Pでは敵の数が違うぞ！

今回の攻略記事は1Pモードを前提にして書いたんだけど、2Pの場合はどうなるかというと、まず、フルーツの数、敵の数、お姉さんの数が多くなるんだ。さらにボスの耐久力が1.5倍になる。



5 5面のボスの登場時は要注意！

これはアーケードにもあったバグなんだけど、ラウンド5のボスの登場時にプレイヤーを画面の前よりに出しているとなぜかミスになってしまうことがあるんだ。これはさけられようがないので、できるだけ後ろのほうに位置させよう。しかし、こんなバグまで移植するとは、さすがハドソン（?）。


▲登場時にいきなり死んでしまった、の図。気をつけてね。



ロック オン

ROCK-ON



日本ソフト販売／発売中／6700円
（旧ビッグクラブ）

ナンパなマイキャラからは、想像できない辛口シューティング。次々と出てくるアイテムをどう使いこなすかが攻略のカギ。超シビアな3面をマップつきで攻略するぞ!!



▲異常なほどにカルい性格を持つ主人公。しかし、彼こそは名うての賞金稼ぎ・バスターズなのだ。

アイテムの効果を見極めよう!!

敵を倒すごとに、いろいろなアイテムがごっそりって感じで出てくるのがこのゲームの特徴。取ったアイテムはRUNボタンでプレイ中に選択する。ポーズ中は選択できないぞ。



▲B−FIREや2WAYなど、使えないアイテムを取ると命とりなのだ。

武器アイテムは最高3つまでしか持てず、4つめを取るとその時使っている武器アイテム以外の古い方のアイテムと交換になってしまうので、そこを注意しよう。

数あるアイテムの中には、取ってしまうと逆に攻撃しづらくなるものも多い。下の表を見て、欲しいアイテムをしっかりチェックしよう。時には、アイテムを取らないためのパッドさばきも大切なのだ。



▼アイテムを取らずに進むためのテクも必要なのだ。

▼4つめのアイテムを取ると持っている物と交換になってしまう。大切な武器をなくさないように!!



特にスピードのアイテムを3つ以上取るのは命とり。操作不能になって、障害物に激突する危険性が高い！

LASER
このゲームでは唯一敵を貫通できる武器だ。岩を砕く時などに、効果を発揮する。
有効度 ★★★★

F-BALL
これを使うと、自機が火の弾と化し猛スピードで前に突っ込む。自滅の危険性アリ。
有効度

SNAKE
自機から前方にヘビのような稲妻がほとばしる。あまりオススメできない武器。
有効度 ★

CRACK
円状に輝きながら炸裂するミサイル。破壊力は、最高レベルの武器だ。
有効度 ★★★★

2WAY
上下2方向に発射する小ミサイル。前方の攻撃ができなくなるので注意しよう。
有効度 ★

3WAY
前3方向に小ミサイルを発射する。取りやすく使いやすい武器なのだ。
有効度 ★★★★★

8WAY
上下左右の8方向に発射する小ミサイル。使いやすいが射程距離が短いのが残念。
有効度 ★★★★★

NAPALM
自機の前下方向に落ちて炸裂するミサイル。爆風に敵を巻き込むこともできる。
有効度 ★★

F-FIRE
棒状の炎が、自機前方に勢いよく吹き出す。敵の多いステージでは使いにくい。
有効度 ★

STAGE 1 リパチャースペースゾーン



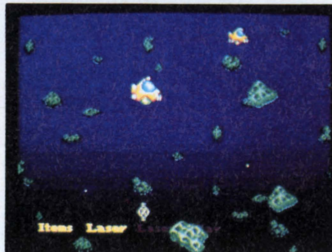
このステージは上下が2画面あるぞ。敵は多いが、どれも動きが単純なので3WAYがあれば楽勝って感じだね。後半は隕石が次々と飛んでくるので、逃げるテクが必要。スピードを1つか2つ取っておこう。



▲縦にズラッと並んだ敵。動きは前に直進するだけだ。



▲この中ボスを倒すと8ウェイが出る。強力にパワーアップするぞ。



▲画面の上部分で撃っていると1UPが!!

BOSS 巨大戦艦は8WAYで倒せ!!

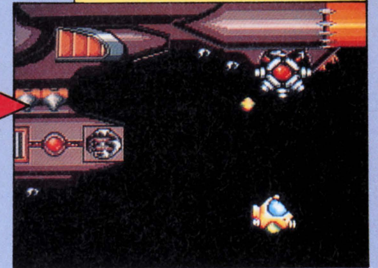
4画面分もの大きさがある大戦艦。ボスと戦う時には、バリアが断続的に出るので必ずとろう。バリアなしではクリアはかなりキビシイのだ。



▲スクロールとボスの間に挟まれないように。



▲8WAYがないと、このボスは攻略不可能に近いのだ。

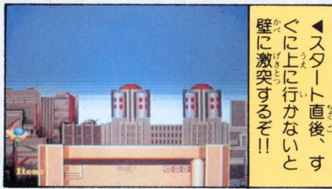


▼すべての砲台をこわすと、このドームが開く。ここは最後に破壊。

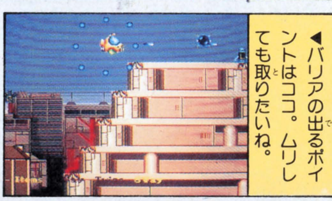
STAGE 2 デジャヴゾーン



短いステージだが、画面下部分はほとんど障害物。8WAYを使って、砲台を早めに全滅させておきたい。動きの速い敵はいないので、スピードは取らずに慎重にプレイしよう。クリア条件は途中に出現するボールを破壊すること。これを破壊しないと、いつまでもループするぞ。



▲スタート直後、すぐに上に行かないと壁に激突するぞ!!

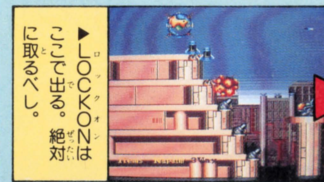


▲バリアの出るポイントはココ。ムリしても取りたいね。

BOSS シティはずれの弱点を叩け!!

このステージは、シティのはずれにあるボールを破壊することがクリア条件なのだ。LOCKONしか通用しないぞ!! ボールを破壊しないと、再びステージ最初にループしてしまうのだ。





▲LOCKONはここで出る。絶対に取るべし。



▲ボール周辺にザコを倒してから、LOCKON発射。

ワープをまちがえるな!!

逆ワープのアイテムは、各ステージの後半に出やすい。ワープのアイテムと形がまったく同じなので、間違えやすいぞ!! ちなみに、ワープのアイテムは4面でしか出ないのだ。

1up
自機が一機ふえるうれしいアイテムだ。出現場所が決まっているのでチェック!!

ワープ
これを取ると一気に次の面にワープする。難しいステージで、欲しいアイテムだね。

逆ワープ
取るとステージの最初に逆戻りしてしまう危険アイテム。ワープとカン違いしないで!!

B-FIRE
自機の後方に炎の柱を吹き出す。前から来る敵には、効果がないので注意!!
有効度 ★

LOCKON
発射した時に一番近くにいる敵を粉砕する。威力はあるが、一発しか使えない。
有効度 ★★★★★

SPEEDUP
取るごとに、最高6段階までスピードアップ。しかし、取りすぎに注意しよう。
有効度 ★★★

TWINS
自機の前後2方向に発射する小ミサイル。ノーマルより多少マシな武器だね。
有効度 ★

BARRIER
アワのように自機をすっぽりと包むバリア。効果は一定時間。常に欲しいアイテムだ。
有効度 ★★★★★

F-CIS
自機より前方にいる敵を全て破壊してしまう。一回しか使えないぞ!!
有効度 ★★

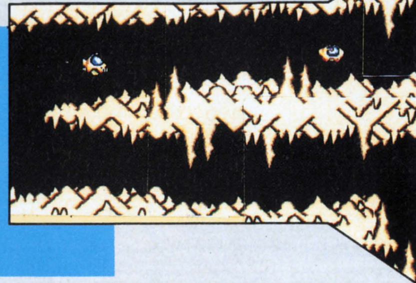
STAGE 3 ラビリンスゾーン

進む方向で難易度は段違い!!



このステージのポイントは、5つの財宝をいかに効率よく集めるかだ。スタート以降エリアごとに出現する別れ道は、進む道を誤るとまるで先に進めなくなるのだ。そこで攻略ルートを教えよう。ズバリ、上下上下下上だ。すると、通っても意味のないⒹエリア以外の全エリアを通ってボスのⒽエリアまでスムーズに行けるんだ。そもそもⒹエリアというのは、出てしまうと間違えになる存在なので、ここに来たら要注意。Ⓓを下へ行くとⒷエリアへ戻ると思うから、そこからまた出直そうね。

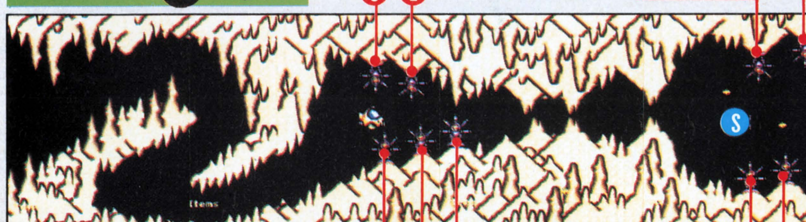
この上下の別れ道のあと、A～Hのゾーンがある程度ランダムに続く。5色の宝石を集める前に、ボスのゾーンに行ってしまうと悲惨。ステージクリアはできるが、真のエンディングを見ることができなくなってしまうのだ。



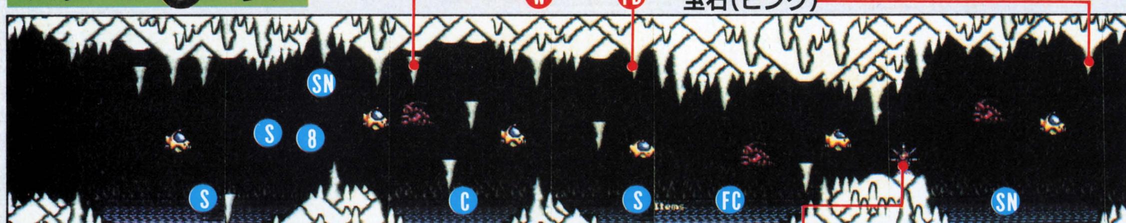
パターンⒶエリア



パターンⒷエリア



パターンⒸエリア



パターンⒹエリア



パターンⒺエリア



攻略ポイント 1 アイテムの選択が問題だ

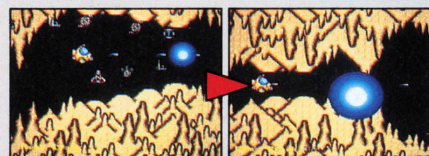
敵を撃つとアイテムが通路の上下にズラッと並ぶ。敵の弾をよける時に、取りたくないアイテムまで取ってしまうぞ！



◀知らないうちにスピードを取ってしまうと危険だ。

攻略ポイント 2 CRACKで岩を崩せ！

◀ここで武器をCRACKに持ち替える。



◀なるべく後ろに下がって岩を撃とう。

通路をふさぐ岩を崩すには、破壊力のあるCRACKが最適だ。
3WAYで敵を全滅させたあとに、すばやく武器を持ちかえよう。最後の岩は特にカタイ。

攻略ポイント 3 超難関のS字コーナー

ゾーン中央のS字の部分は、岩の先端の当たり判定が厳しいぞ！
スピードを1つでも取っていると、ちょっとした✚の操作で壁に激突してしまうのだ。



◀敵はいないので、一歩ずつ進む感じで慎重に。

宝石を持つ中ボスが出現だ！

ゾーン中央付近で中ボスが出現。3WAYか8WAYを使って斜め上から撃て！

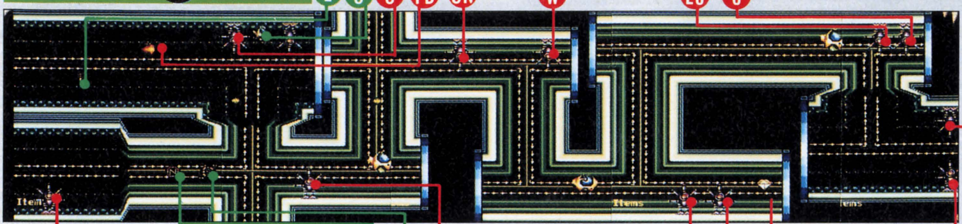


記号の見方…… Ⓛ=レーザー ⒻⒷ=ファイヤーボール ⓈⓃ=スネーク Ⓒ=クラック ②=2ウェイ ③=3ウェイ ⑧=8ウェイ Ⓝ=ナパーム ⒻⒻ=Fファイヤー ⒷⒻ=Bファイヤー ⓁⓄ=ロックオン Ⓢ=スピード Ⓣ=ツインズ Ⓑ=バリア ⒻⒸ=F-CLS
丸の色が赤のものは固定キャラから出るアイテム。丸の色が緑のものは固定アイテム。丸の色が青のものは移動キャラから出るアイテム。

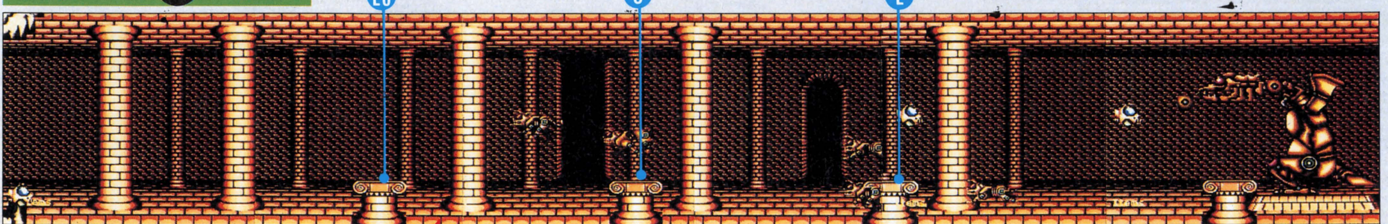
パターンⒻエリア



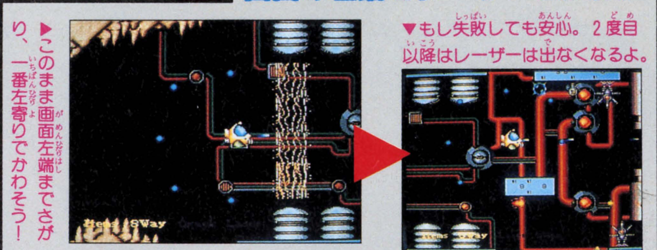
パターンⒼエリア



パターンⒽエリア



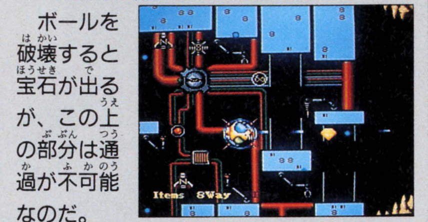
攻略ポイント4 画面の左端でレーザーをかわす



▶このまま画面左端までさがり、一番左寄りでかわそう!

▼もし失敗しても安心。2度目以降はレーザーは出なくなるよ。

ここは通過できないぞっ!



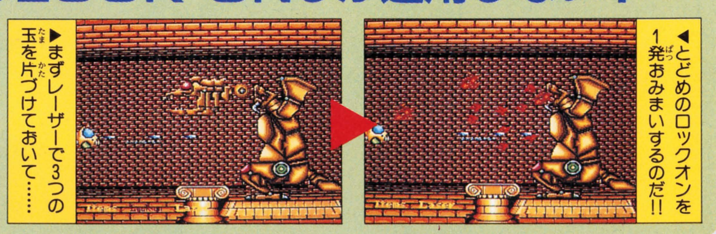
ボールを破壊すると宝石が出るが、この上の部分は通過が不可能なのだ。

Ⓖエリアの宝石を取ろう

Ⓖエリアで宝石(赤)を取る時は、思いきって手前の逆ワープを取りその勢いでそのまま宝石を取るんだ。ここから逆ワープすると、ほとんどの場合Ⓕエリアに戻るので、またⒻエリアからやり直しすればいいのだ。

BOSS ボスにはLOCK-ONしか通用しない!

ボスのⒽエリアは、台座に乗っているザコ3匹からアイテムを取ることがポイント。スピード・LOCKON・レーザーが出るので、取ってからレーザーの状態でボスゾーンへ行こう。まず、3つの玉をレーザーで倒し、とどめはLOCKONだ!!



▶まずレーザーで3つの玉を片づけておいて……

◀とどめのロックオンを1発おみまいするのだ!!

STAGE 4 エクソダスゾーン

最後で高得点を稼いじゃおう

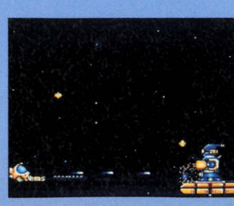


◀左のエリアを進んでいくと、1匹目のボスが出現。3ウェイの連射で倒そう。その後ワープが…。

最終ステージは惑星からの脱出だ。取れるだけ宝石やコインを取って、まず高得点を目指そう。ここはボスが2匹出現するけど、たいしてビビることはない。今までのテクがあれば楽勝だ。

BOSS ボスのカタさは並みじゃない!

ラストのボス。こいつはカタいけど、行動パターンが上下のみと単調なのだ。レーザーで根気よく戦おう。青と黄色の弾を吐いてくるけど、青の弾は消せるし得点になるぞ。



キミのことが新聞に載ってるぞ!

財宝を発掘したバスターズとして、キミは一躍有名人になったのだ。メデタシ!



ROCK TIMES

27th. July. 1989

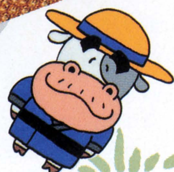
"FISA BUSTED!!"
HE MADE IT!!
This morning Mr. Zella went home. The "FISA" has been gotten by him. He has gotten over $1,000,00

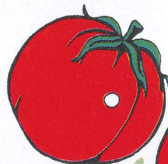
illion. is special "BUSTER" our pride.our hope. We hope his next

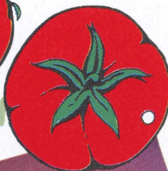
PC Engine

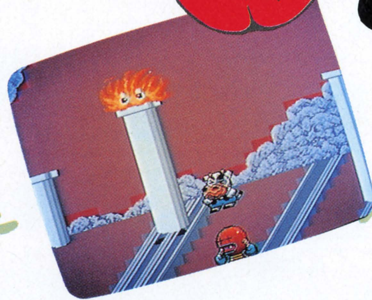
とまとやとうもろこしは、スープにしてもサラダにしてもいいけど、ゲームにしたらもっとおいしい、と大地くんがモウレしています。











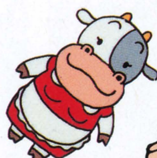




ユニークキャラ大地くんファミリーが、モーモーワールドの緑をよみがえらそうと大奮闘。
灰をのぞいて苗を植え、マグマ怪人にパンチ。
めざすは火山の女ボス。
シミュレーション&アクションで面白さも2倍だ!
PCエンジン初のAI(人工知能)搭載プログラム。







戦略ファームシミュレーション

大地くんクライシス

DO NATURAL

11月10日(金)発売予定

NEC PCエンジン用 3M—Hu-Card
バックアップメモリ対応
販売価格6,400円(消費税は含まれていません)
SL01001

バックアップ メモリ 対応ソフト

©東映社・小学館・テレビ朝日 ©サリオ

サリオ株式会社 〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13
SALIO

小学館

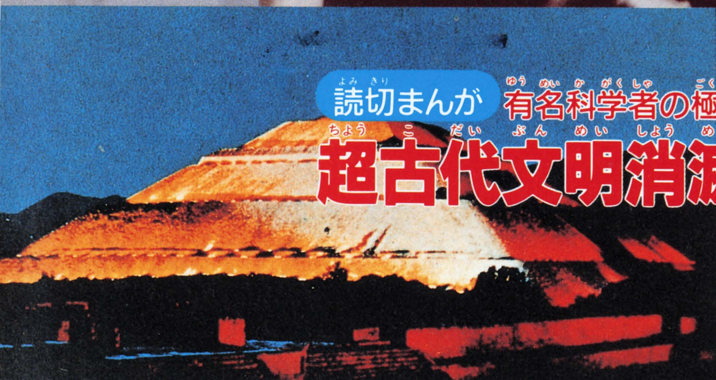
恐るべき、ワンダーたち。

この世に潜むワンダーたちがせい揃い。今月もキミたちの好奇心を熱くするぜ。



世界を動かす謎の秘密結社の正体とは…

ショック特集 **フリーメイソン**



読切まんが 有名科学者の極秘会議レポート

超古代文明消滅の真相



創刊1周年記念 特別大増ページ

恋心を作る不思議パワー

白魔術の秘法

超人への道

密教超能力

- 「気功」の秘密を科学がとらえた
- 小惑星X地球に衝突
- 藤子・F・不二雄「異説クラブ」幽霊現象
- 中沢新一バリ島マジックの世界 虹と薬草

★小学館スペシャル★ スーパーサイエンスマガジン

ワンダーライフ

好評発売中 定価450円(税込) 第7号

ほらっ、ここにもキミの知らない世界。

これさえあれば、キミもUFOを目撃できる
接近遭遇UFO

神秘のパワーを徹底ガイド
密教呪術 印と真言

本誌が発掘した幻の名作を全編収録
藤子不二雄Ⓐ先生読切り

驚異の超能力パワーを極秘取材
中国の特異功能者完全レポート

ワンダーライフ 第8号 **10月5日ごろ発売** ●予価450円(税込)

SFファンタジーシミュレーションゲーム

ガイフレーム

- 12月発売予定
- 価格未定



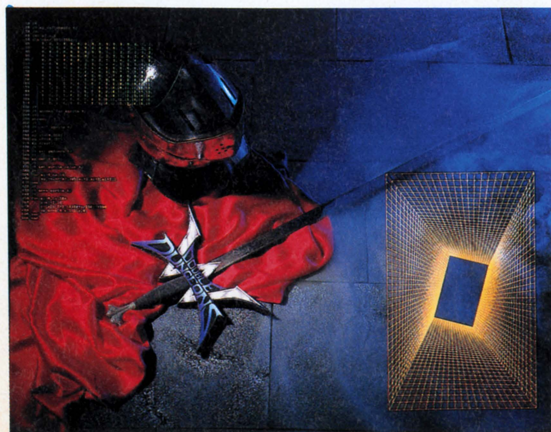
聖地鳴動



ガイア暦4222年…ヴェルダース建邦との戦争に於いて、ディアースレ装甲騎士団長エルビン・ランバートに課せられた特殊任務、「情報収集」。そして彼のみが知る重大な秘密とは…

ただのシミュレーションゲームではない、RPG的要素をふんだんに取り入れた新展開方式。あのヒット作「ガイアの紋章」の続編でありながら、前作のシナリオ形式から連続したひとつのストーリーとして進行し、構成も新バージョンに生まれ変わって登場／戦闘シーンも迫力あるダイナミックなアニメーション表現へ。さらに新兵器生産のタイミングが戦局を大きく変える⁉"ランダムイベント"を採用。これでゲーム進行はもう誰にも予測できない…。

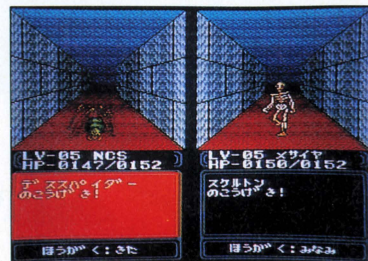
PC Engine



ダブルダンジョン

- 9月29日発売
- ¥5,500(税別)

ダブルダンジョンの大きな特徴は、2人でプレイするために作られたということ。協力して進行するのがOKならば、敵対して妨害しあうのもOKなのだ／そしてもうひとつ、シナリオが22本あるのも大きな特徴だ。それぞれが完全に独立していて、どのシナリオからでもプレイできる。つまり1本で22本分のRPGが楽しめるということ。その他、臨場感のあるスクロールやリアルな遠近感、コマンド入力の簡略化など、様々な新しい趣向をひっさげて、ダブルダンジョンついに9月29日発売／



YOUNG メサイヤ MASAYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時

Princess Cafe LET'S PLAY

PURPLISH MOMENT

タイトーさんのイメージガールとして、ゲームフリークにもすっかりおなじみの〝ゆうゆ〟。いつも元気(げんき)いっぱい！　パワフルな彼女(かのじょ)だけどこんなおしとやかな〝ゆうゆ〟もいいよね！



ゆうゆ

YUKIKO♥IWAI

撮影／石田謙一　スタイリスト／中本明美　ヘアメイク／桜田真由実

今月のPRINCESS



●プロフィール
本名／岩井由紀子。1968年5月26日生まれ。出身地／神奈川県。血液型／O型。星座／双子座。趣味／ピアノ、音楽鑑賞、下着集め。1987年3月25日『天使のボディーガード』(ポニーキャニオン) でソロデビュー。

今月のCafé



●ニンジャウォーリアーズ●タイトー／6200円／発売中。魔王"バングラー"を倒すべく、革命派リーダーの"マルク"は、2体のマシーンを完成させた。苦無（短剣）と手裏剣を武器にして戦う、超本格派アクションゲームだ。



ひたすら撃ちまくるゲーム大好き♥

カラフルなリボンがついたコスチュームで、今年の4月からタイトーさんのイメージガールとして登場している"ゆうゆ"。雑誌やCFで見かけた人もいるはず。

今回、"ゆうゆ" にチャレンジしてもらうのは、もちろん(!?)タイトーさんのアクションゲーム『ニンジャウォーリアーズ』だ。

――ゆうゆはPCエンジンって知ってるよね。ゲームメーカーのキャラクターにもなってるくらいだし。

「はい。この『ニンジャウォーリアーズ』も知ってますよ」

――ゲームはもともと好きなほう？

「もう、大好きです。あんまり難しいのはダメだけど、めんどうくさいのは好きじゃないの」



いくわよ〜！

――シューティングゲームとかが好きなんだ。

「好き。ひたすら撃ちまくるやつとか、アクションとか。ボタンをダダダッと撃つのがいいですねー。前にね、イベントで子どもたちとゲームで勝負したんだけど、私が勝っちゃったんですよ。そのときも、ひたすらボタンを押すタイプのボクシングゲームだったし。単純な操作のゲームって得意なんですよ。エヘッ」

――じゃあ、さっそく『ニンジャウォーリアーズ』に挑戦してもらおうかな。武器は苦無っていう短剣と手裏剣だよ。とりあえずイージーモードでプレイしようか。色はどれがいいかな？

「緑にします。プレイヤーはKUNOICHIがいいな」

――オプションで自分の好みの設定ができるのがいいね。それじゃ、スタート。



あららっ！

「えーい、こいつー。あっ、この手裏剣って便利だわー。あれれっ、もうなくなっちゃった。もう使えないの？」

――手裏剣は最初に30個しかないんだ。でも、忍者型の敵を倒せば5発ずつ増えていくよ。

「ギャー！　服がはがれてきちゃった。なんかロボットみたい」

――そう、主人公はマシーンなんだ。敵の弾や手裏剣が当たると、服がはがれちゃうんだよ。







いろんなことにチャレンジしたいの





「ギャ〜〜!! ワ〜〜ッ！ ギョワ〜〜!!」（スタジオ中に響きわたる"ゆうゆ"の悲鳴。もう、ほとんど絶叫といってもいいくらいのすごさ。スタッフ一同驚きながらも大爆笑）。

「くやしーい。よーし、もう一度チャレンジするぞー」

――しゃがみながら歩いて攻撃することもできるよ。

「あはっ、ほんとだ。この歩き方、かわいい」

――ななめ上に方向キーを入れると回転ジャンプもできるしね。

「あっ、さっきやられた土グモが出た。ギャ〜〜!! このやろうっ！ こいつう！」

――なんとか、ボスに会うところまで行ったけど、ここでタイムリミット。どうもお疲れさま。ゲームどうだった？

「もう楽しかった。こういうのって大好きです。キャラクターも楽しいし」

――すっかり熱中してたよね。ものすごい声だったし。

「キャハハッ。やられるとくやしくって、つい夢中になっちゃうんですよね」

――ところで、レギュラー番組が増えて大忙しだね。



「はい、おかげさまで」

――クイズ番組とかバラエティー番組が多いけど、将来"ゆうゆ"がめざしているのは何かな。

「司会がやりたいです」

――でも、何回か司会はやってるよね。

「はい、アシスタントくらいですけど。もっとうまくおしゃべりできるように勉強したいですね。それからドラマもやりたいし。サスペンスもので暗い役とか。とにかく何でもやってみたいと思ってます」

――仕事がお休みのときは何してる？

「カラオケ！ 最近はコレですね」

――お酒とかもよく飲むほう？

「梅酒しか飲まないんですよ。結城先生（『おいしいフライパン』などでもおなじみの料理の先生）のお店によく行くんですけど、そこに梅酒を置いてもらってるんです。

――それじゃ、最後に読者のみんなにメッセージを。

「歌のほうはちょっとごぶさたしてますけど、近いうちにコンサートをやりたいと思ってます。応援よろしくね！」



ゆうゆ情報

テレビで引っぱりだこの"ゆうゆ"。レギュラー番組はしっかり見ておかなくちゃね。フジテレビ系『クイズ年の差なんて』（毎水曜・19時〜）、フジテレビ系『旅はWith遊』（毎土曜・12時〜）、TBS系『それ行けマーシー』（毎日曜・13時〜）、テレビ東京系『ケントのPCミッドナイト』（毎土曜・0時40分〜）、テレビ朝日系『欽どこTV！』（毎月曜・12時〜）。そして、9月からはTBS系『クイズ!! ひらめきパスワード』（毎日曜・19時〜）のレギュラー解答者として出演決定。



♥ファンレターなどは、〒106東京都港区麻布郵便局私書箱9号 岩井由紀子ファンクラブ ☎03-585-7641（受付は、月〜金曜・15時30分〜18時30分、土曜・12時〜16時。※第2、第3土曜と日曜祭日はお休みだから注意しよう）。

PC Engine

tonkin house

今世紀最大の人気漫画家
宮下あきらキャラクター
デザインの超おもしろアクションゲーム



主人公（つまりあなた！）は，宮下あきら氏のマンガの大ファン。ある日書店に行くと，宮下あきらの新作マンガが並んでいた。タイトルは「宮下あきらの竜の子ファイター」。手にとってページをめくると……。あなたは，あっという間に「竜の子ファイター」の世界へと，引きずり込まれてしまった！　このマンガの世界から抜け出すためには，あなたはマンガの主人公「竜の子ファイター」となり，筋書きどおりこの宮下氏のマンガを完成させなければならない。マンガを完成するためには⁉「竜の子ファイター」のストーリー，「主人公がさまざまな世界をかけ巡り，全てを集めると願い事がかなうという伝説の〝竜の子〟を集め」なければならないのだ！

「竜の子ファイター」に登場するステージは、世界中の民話や童話にちなんだステージ。だれもが知っている敵キャラ・風景が登場するよ。



中国・西遊記ステージ
西遊記を題材にしたステージ。はっかい，金閣なども登場。大ボスは牛魔王！



西欧・魔法ステージ
主に不思議の国のアリスから題材を取ったステージ。大ボスはなんとアリス！

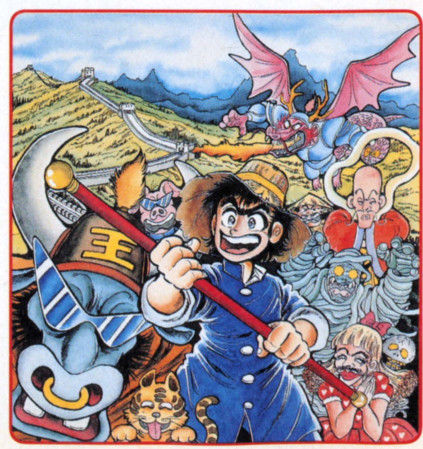


東欧・オカルトステージ
大ボス・ミイラ男をはじめ，ドラキュラなどオカルト映画のキャラクターが出演。



日本・妖怪ステージ
大ボスは平将門。各ステージの大ボス中の大ボス。簡単には倒せないぞ！





PCエンジン
HUカード
定価5600円（税別）
10月発売予定

©宮下あきら／無限大倶楽部／TOKYO SHOSEKI
TOKYO SHOSEKI CO., LTD. 〒113 東京都文京区本駒込6-14-9

CD-ROM²の技が増えてきたかも？の激烈技だ！

激烈技 SPECIAL

猛暑もヤマを越え、夏の終わりをしみじみと感じる、ちょっぴりさみしい季節になったね。なんか、新作ゲームもイマイチ少ないし、この辺りでビシッと気合を入れとかなきゃ！？

ヘビー級	超大技	ミドル級	大 技	ライト級	小 技	フライ級	おまけ技

●ファイナルラップツイン

ミドル級

バリバリチューンのチビ四駆だぜ！

和歌山県／田中伸樹

おまけとは思えないほど楽しめる、ファイナルラップツインのクエストモード。クリアするためには、自分自身のテクニック＋強力なパーツが必要不可欠だよね。ところが、RPGの常識どおり（？）最高に強力なパーツはどうしてもカンタンには手にはいらないもの（SHOPなんかじゃあ絶対に買えないしね）。そこで今回は、最強にパワーアップする方法を全部紹介しちゃうぞ（オマケにそのパスワードも下に公開した）／ これでドームで待ってるバラン・ブロストにも楽勝だぜっ／

◀全ての数値がMAXPOINTの99に！ 最高時速320キロのかっ飛び仕様だ！

あつああべごば たべべねどせづ たああああああう がちこあおきば

ふしぎなタイヤ



ビート板を手に入れたら、マップの左上（北西）にあるうずまき状の島の先端を調べる。最高のグリップ力だ。

ひかりのボディ



双子島にヒントあり。エゾンバラ（西側）より西へ3、北へ5の地点を調べる。ほとんどの敵から逃げられる。

でんせつのチビよんく



オエドームから南西の位置にあるほこらへチタンのネジを6つ持って行く。バラン・ブロストのS・Tを封じる。

けいりょうか



オエドームより南方の位置にあるほこらにビート板で行く。スピード、グリップ力がアップする。

おうじゃのでんち



ダンジョン内部。すぐ左（西）に見える宝箱を調べる。バッテリーの値がMAXの99まで一挙にアップする。

てんしのウイング



ダンジョン内部。右下（南東）の方にある宝箱を調べる。ジャンプ力が99になり気持ちよく飛べる。

ひかりのモーター



ダンジョン内部。中央の大広間から上へ4、右へ2の地点を調べる。軽量化と合わせて、スピードが99になる。

●ガンヘッド

ライト級 3面ボスの安全地帯

千葉県／プリンパ



エリア3のボス、バジア・グレートには、自機が当たっても大丈夫。死なないのだ（知ってた?）。これを応用して、ボスに重なるようにしながら弾を打つ。たったこれだけで、安全かつ確実に3面はクリアできるぞ！

●ガンヘッド

ライト級 無限1up!?

名古屋市／児玉登

エリア4の中ボス、目玉（?）。コイツは、元を絶たない限りいつまでも増え続けていく。この特徴を生かして得点をかせぐ方法を紹介。装備は、Ⓘ番のリング・ブラスター＋マルチ・ボディがベスト。これで自機を画面中央下にもっていき、後は目玉だけを破壊していればOK！




◀元を壊さないようにしながら…、



◀目玉だけを破壊し得点をかせぐ。そして1up！

●ガンヘッド

フライ級 ヘンなタイトル

愛媛県／片岡望

まずPCエンジン本体にガンヘッドのロムを差し込む。次にランボタンを押しながら電源を入れる。するとタイトル画面がいつもと違ってヘンになるぞ。

コマンド
ランボタンを押しながら電源をいれる



▲ガンヘッドの前に謎の壁が2つ。これはナンだ!?

●ガンヘッド

フライ級 消えた7面のボス

静岡県／粉川宗孝

エリア7のボスで、まず右上方で弾をよけまくろう。するとボスが右側に突っ込んでくるから、自機を素早く左側に移動。いきおい余ったボスは右側に消えちゃうぞ！



▲まずは画面右上の方でちょこまかと動きボスを誘導する。



▲素早く画面左に自機を移動。なぜかボスは右に消えていく、



▲ところが、当たり判定だけが左に登場。あわれガンヘッド！

●ガンヘッド

フライ級 エンディング！

大阪府／長富正人

いつでも気軽にエンディングが見れちゃう技がコレ。タイトル画面でランボタンを連打する。これでタイミングさえ合えば、いきなりエンディングね！

コマンド
タイトル画面でランボタンを連打する



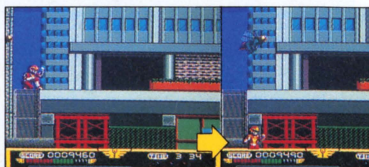
▲やっぱ、エンディングは自分の力で見たいなあ。

●サイバークロス

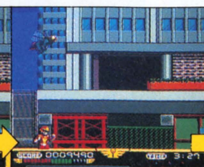
フライ級 1面から地下面へ

神奈川県／山本正巳

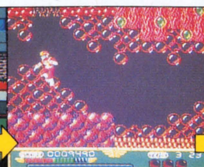
なんと1面に地下面が発見された。左下の写真の位置から右ナナメ下に向けてジャンプしてみよう。とんでもないトコロにハマル。ここで画面の左はじへいき、下へジャンプすると地下面にワープ！　また、タイムが0のとき地下面を脱出すると…！



▲この位置から右ナナメ下に向けてジャンプ！



▲こんなトコにいく。ここで方向キーの左だ。



▲ゲッ！　なぜか地下面にきてしまうのだっ！



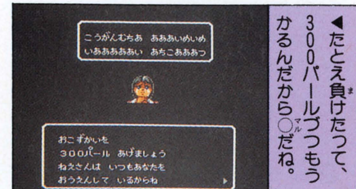
▲タイムが0のときに地下面を脱出するとバグる。

●F・L・T

フライ級 前半は…

千葉県／ガルーダ

クエストモードで、最初のうちはどうしてもパール（お金）不足。だから、敵に会ったらわざと負けて、姉ちゃんから300パールもらうといいぞ。



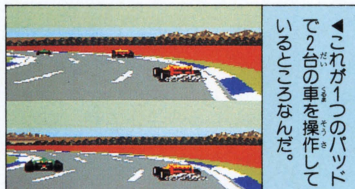
◀たとえ負けたって、300パールづつもうかるんだから○だね。

●F・L・T

フライ級 上下同時プレイ

千葉県／ゴクウ

パッドを1つだけつないだ状態で、「2PLAYERS」を選び、プレイしてみよう。なんと上画面と下画面の車を同時に動かせるのだ。



◀これが1つのパッドで2台の車を操作しているところなんだ。

●めぞん一刻

フライ級 パスワード"あああ…"

神奈川県／鈴木拓哉

めぞん一刻で、パスワードを「あああああああああ…」で全て埋めつくしてみよう。なんと、ほとんどの持ち物がそろっている状態でゲームが始まるのだ。しかも物語も後半のヤマバ。エンディングまであと一歩かな？



◀パスワードは「あああ…」と142文字入力するのだ。

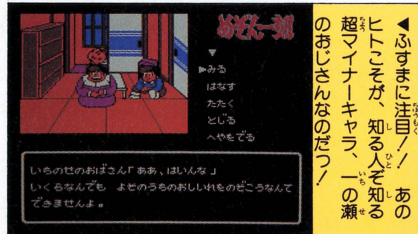
◀これだけ持ち物がそろっていれば最後まであと少し…？

●めぞん一刻

フライ級 一の瀬のおじさん

岩手県／長崎正浩

まず、一号室のふすまを開けたままにしておき部屋を出る。次に、五代くんの持ち金が0の状態で、再び一号室にいくと、隠れキャラ、一の瀬のおじさんがいるぞ。



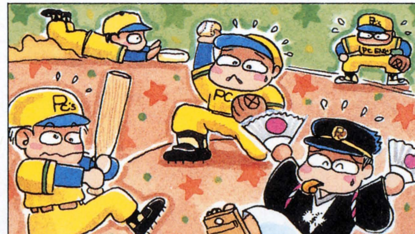
◀ふすまに注目！ あのヒトこそが、知る人ぞ知る超マイナーキャラ、一の瀬のおじさんなのだっ！

●パワーリーグⅡ

フライ級 1人対戦モード

北海道／高石裕喜

パワーリーグⅡで、パッドを1つだけつなぎ、VSモードを選ぼう。すると、1人で投手とバッターの両方を操作できるぞ。つまり、1人で対戦できるってワケね。



●サイバークロス

フライ級 アイテムポン

東京都／古味雄樹

サイバークロスに変身して、キャリアーを最大のパワーパンチで叩いてみよう。なんと、キャリアーが飛んでいってしまい、パワーユニットが取れなくなっちゃうぞ！



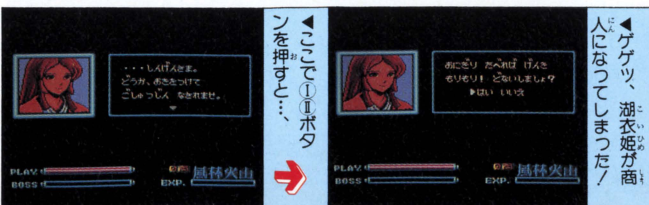
◀ビューーンと、敵をなぎ倒しながら飛んでいくキャリアー。パワーユニットさえ取れれば完璧なのに…。

●武田信玄

フライ級 商人になった湖衣姫

東京都／松本志門

武田信玄で、ゲームを始めるとすぐに湖衣姫が出てくる。そこで湖衣姫が話しているとき（▼マークのカーソルがでているとき）にⅠⅡボタンを同時に押す。これでタイミングが合えば、湖衣姫が商人のセリフをしゃべるようになるのだ。



◀ここでⅠⅡボタンを押すと…、

◀ゲゲッ、湖衣姫が商人になってしまった！

●ニンジャウォーリアーズ

フライ級 土グモを消してしまえ

群馬県／小林孝

土蜘蛛が現われたら、（右から来た場合）画面の1番左へ行き、土蜘蛛が近づいてきたら、回転ジャンプで後ろに回り込もう。そして着地したらすかさず振り向いて攻撃。さらにジャンプした土蜘蛛に手裏剣を投げ、画面外であたると土蜘蛛が消えるぞ。



◀手裏剣が見事画面外で当たると…。

◀土蜘蛛は消える。でも手裏剣はもらえない。

●サイドアーム

フライ級 コマ送りモード

静岡県／高倉一博

タイトル画面で、方向キーの下とⅠⅡボタンを押しながらランボタンを押すと、コマ送りモードでゲームをプレイできるようになる。また、上とⅠⅡ＋ランのときには白黒画面モードになるんだよね。

コマンド

タイトル画面で方向キーの下とⅠⅡボタンを押しながらランボタンを押す



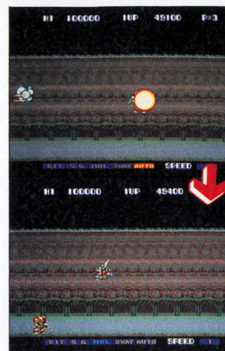
◀コマ送りモードでプレイすると、こんな感じになる？？

●サイドアーム

フライ級 ちょっとしたヒケツ

長野県／半角人又一

サイドアームで、使いやすいアイテム（3WAYやAUTO）を失うと、ほとんどゲームオーバーになる。だからこういったアイテムを使用中に死んでしまったら、すかさずランボタンでポーズをかけ、使いにくいアイテム(M·G·LやS·Gかな?)に、はり変えておく。これで、使えるアイテムを長い間残しておけるってワケ。



◀ポーズをかけ、いらないアイテムにチエンジさせとけば…

◀必要なアイテムはちゃっかり残るぞってワケなのね。

●神武伝承

フライ級 パワーアップだ

山形県／大沼紀明

4面と6面に出現するワープゾーン。なかには最初に戻ってしまうものもあり、なかなかやっかいなもの。今回はこのワープゾーンを利用して最強の状態までパワーアップする方法を紹介しよう。

何度かくりかえす…



◀まずはバコバコ、パワーアップすること。敵にやられちゃダメ。



◀わざと最初に戻るワープゾーンに突っ込む。そしてパワーアップ！

強くなる



▲うまくパワーアップして4方向に！この状態でボスの所へ行くようにしよう！

●凄ノ王伝説

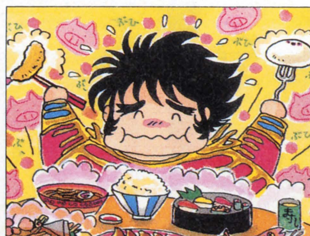
ライト級 パスワードいっぱい

山梨県／野島貴正

凄ノ王伝説でコンティニューを選び、（EXP－65535、GOLD－65535、しょくりょう－255、てなげだん－15、くすり－15）とデータを入力する、そして下のパスワードのうちのどれかを入力するとそれぞれ面白いことがおきるぞ。――それにしても、これだけのパスワードを1人で送ってくれた野島クン、凄いなあ！



1	★最初から瓜生、雪代が仲間になっているパスワード	もおあおの　めあああふぐな　く
2	★隠れキャラ、みどう、ごうだ、が仲間になっているパスワード	もおあおの　もおああほじな　く
3	★飛行機2機が仲間になっているヘンなパスワード	もおあおる　ぎへああとをな　く
4	★ホバークラフトとタグボートが仲間になっているパスワード	もおあおだ　がだああみだな　く
5	★外洋船（がいようせん）2隻が仲間になっているパスワード	もおあおけ　がへああねゆな　く
6	★どこへでもテレポートすることができるパスワード	もおあおる　ぎへあびしだい　き
7	★不思議なアイテムをいくつかもっているパスワード	もおあおだ　らむああぬをだ　きへゆちの　ちえ



食料はパスワードで増やせるぞ

なんと、食料の数をパスワードで増やす方法が2つほど発見されたぞ！　1つめは、食料の数が0のパスワードを240に変えるだけ。2つめは、食料の数に16の倍数をプラスする。例えば、食料の数が15なら、31、47、63、79、……というふうに増やしていけばいいワケ。

激烈技"天外魔境"特集!!

1 なかなかオトクな徳かせぎ!!

ミドル級

福岡市／上井信博

天外魔境特集の第1弾はメチャクチャ便利な徳かせぎ技を紹介。やり方はすごくカンタン。神獣に武器をもらったら、すぐに捨ててもう一度もらう。すると徳もいっしょにもらえるのだ!! あとはこれを何度も繰り返せば、あっというまにレベルアップ。とくに、写真の神通の剣をもらうところでやるとオイシイぞ。



◀神獣に武器をもらったら、ためらわず捨ててしまおう!



◀再び武器といっしょに経験値をもらった。15808ポイントがただでもらえるなんてラッキー!

2 ㊙アイテム"鬼はちがね"

ライト級

大阪府／浦東孝仁

陸羽国で、にっくきダンジョウ（ハーメルン）を倒そう。城がつぶれてしまうよね。そこで普通なら先へ進んでしまうんだけど、ちょっと多賀城へ戻ってみよう。そして城の中へ入って、あくろう王と話すと、「鬼はちがね」というアイテムをくれる。装備して使えば、必ず役に立つぞ。



▲あくろう王ってホントにいい鬼さんなんだよな〜。

3 やめてくれ〜!!

フライ級

大阪府／本馬剛

白河城の上の関所にいる布袋丸がいなくなってから、もう一度布袋丸のいたところへ行く。そして道具の"大カナヅチ"を使ってみよう。誰もいないはずなのに、布袋丸の悲鳴が聞こえてくるぞ。



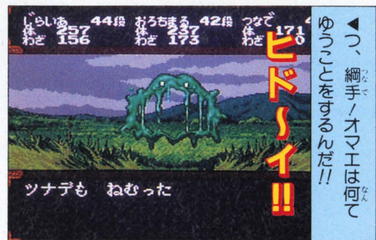
◀ほ、布袋丸さん、どこにいるの〜!?

4 うそなきをすると…

ライト級

神奈川県／森永修

綱手のうそなきも、強くなるときくようになる。どんな効用があるかというと、相手のHPを上げたり、敵、味方すべてを眠らせたり、あんまりいいことないんだ。



◀つ、綱手!オマエは何てゆうことをするんだ!!

5 こいつァお得だ!

ライト級

大阪府／木下知紀

多賀城に行くと、消防車の男に新月刀をあげろ、というヒントが聞けるよね。でも、わざわざ戻って新月刀を買ってくるのはめんどくさいし、お金ももったいない。ところが、写真の位置に行くとタダで新月刀が手に入るのだ。これで消防車の男からヒントが聞けるぜ。



◀こ、こんなところに新月刀が。え〜い、拾っちゃえ。

6 ご、ごめんなさい…

ライト級

大阪府／生野考幸

自来也が"ぬすむ"コマンドを憶えたら、戦闘中に何度も何度も使ってみよう。最初のうちは調子よく盗むけど、しばらく続けているとたまに失敗する。そのとき、よ〜くメッセージを見ると「敵はいかりくるって攻撃力が増した」と表示されるのだ。



▶ただでお金がもらえるなんて、"ぬすむ"コマンドって便利。もっと盗むぞ〜。

◀ひえ〜!カ、カンベンして下さい。やっぱり悪いことしたバツなのかな〜?

7 一気にワープだ！

ライト級

愛知県／今井良雄

富士国で近道しちゃう技を紹介。神獣たちの道（左から3、4、5、8番目のみ）に入ったら、白キジの尾を使おう。そしてそのまま下へ行けばいっきに雲切の里だ！



◀白キジの尾を持って神獣たちの道へ。



◀ワープしたら白キジの尾を使おう。



◀ほ～ら、あっという間に雲切の里が目の前だ!!

8 まっ暗だ～！

フライ級

大阪府／奥野善二

千葉国の地下工場で水王丸を倒したあと、階段を上って地上に出たら、もう一度同じ階段で地下へ戻ろう。そしてすぐ方向キーの上を押すと暗い部分を歩けるぞ。



◀ここはどこ？　まっ暗じゃないか、助けてくれ～!!

9 タダで体力回復

ライト級

静岡県／中山泰宏

富士国にある浅間神社。その真ん中にある池を調べてみると、体力が完全に回復するぞ。タダで体力回復なんてオトク。



▲ただの池かと思ったら、温泉だったのね。さっそく温泉に入ろうっと。

▲あー、気持ちいい。温泉に入ってすっかり疲れがとれたぞ。

10 あっという間に大金持ち

フライ級

高槻市／藤本誠治

千葉国にある雲切の里14に行ったら、宿屋に入ろう。そして、1番手前の人と話すと黄金がもらえる。この黄金は何度でももらえるから、持ち物が黄金でいっぱいになったら、店で売ってまたもらいにこよう。すぐに65535両（これ以上にはならないよ）になるぞ！



◀ラッキー！黄金をもらっちゃったい。

◀わーい、黄金だらけだ～い!!

11 入っていなった!!

フライ級

奈良県／藤元英樹

筑波国の水戸城の地下に、鉄のカギの入っている宝箱がある。中味をとってから、もう一度“しらべる”コマンドをすると「中にはなにも入っていなった」と表示される。



『激烈技』を大募集だっ！

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！　どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね。この激烈技のコーナーに採用された人には、右の“図書券”をプレゼント！　なんとっ、図書券の最高額は10000円だぜ!!　ヘビー級をバシバシと発見してくれよ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！（どんなスゴイワザでも、ゲーム名が書いてないとダメだよ）。

たのしいワザをたくさん待ってるぜっ！

図書券をプレゼント！

この激烈技のコーナーに採用されたヒトには、そのランクに見合った“図書券”をプレゼント！　これで好きな本を買っちゃおう！

ヘビー級→10000円
ミドル級→5000円
ライト級→3000円
フライ級→1000円



41円　郵便はがき　101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
『激烈技⑩』係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢　電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑩」係に送ってください。私製はがきの時は、41円切手を忘れずにはってね。
●発表された方にはプレゼントを発送します。

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

PC Engine



「五代さん、がんばってくださいね!!」

好評発売中!!

2メガ/¥5,900

(表記の価格には消費税は含まれておりません。)



プレイヤーの君は五代くんです。五代くんのあこがれの人、響子さんは一刻館の管理人。でも、最近どうも響子さんの様子がおかしいぞ、どうやら何かを隠しているようだ。なんとかその真相をはっきりさせたいところだが、行く手を阻むのは酒乱、露出狂、変質者と言ってしまっても過言ではない一刻館の住人達。さて、君はこの苦難を乗り越えて無事その真相をつかむことができるか?そして、あこがれの響子さんのハートをその手にすることができるか!?



マイクロキャビン最新ソフト情報



インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482



NEW GAME SP

最新ゲームス

ハドソン／10月頃発売／価格未定



ドラえもん 迷宮大作戦

4人の仲間を助け出せ!!

超人気キャラクターのドラえもんが、いよいよPCエンジンに登場する。ギガゾンビたちに連れ去られてしまったのび太たち4人を助けだすため、ドラえもんが、過去、現在、未来を大冒険！　というのが、おおまかなゲームストーリー。「ドラえもん」と聞くと、ちょっと子供っぽい感じもするけど、実際にプレイしてみると、けっこうハマルぞ、コレは！



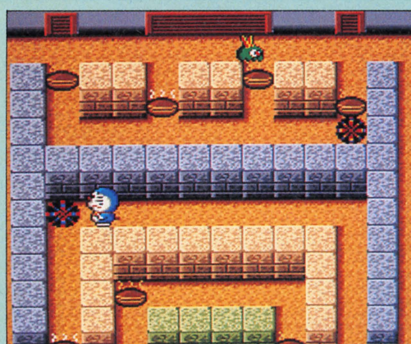
さらわれた4人は、原始、江戸、戦争、現在、未来の5つの時代に散らばっている。早く助けだしてあげるべし。

パスワードも楽しい



パスワードは、ドラえもんとドラミちゃんの向きを組み合わせたもの。

全60ラウンド。面クリタイプのアクションゲームだ



このゲームは面クリア型。各面には16個のドラやきが置かれていて、それをすべて取るとカギが出現。カギを取ってどこでもドアで脱出すると面クリア、というのが基本構成だ。
面は全部で60タイプあるぞ。



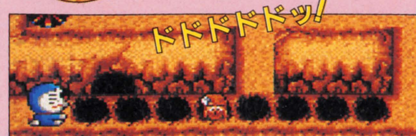
掘って→埋める。コレがドラえもんの基本攻撃パターン!





ドラえもんはⅡボタンで穴を掘ることができ、この穴の中に敵を埋める、というのが、基本的な攻撃方法（昔のゲーム「平安京エイリアン」を思い浮かべてくれるといいだろう）。モグラ手袋というアイテムを取ると、一度に掘れる穴が増え（最大16個）、爽快感もバツグン！　ファミコンの「ボンバーマン」のノリで遊べるぞ。





ヒミツ道具やさまざまな仕掛けがいっぱい



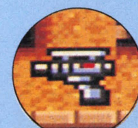
◀スプリングに乗ると4方向にジャンプOK。

▼ドラえもんの空中回転なのだ！

▼4キャラ分離れた場所に着地する。



モグラ手袋だけでなく、いろんなヒミツ道具も登場する。敵を凍らせるカチンカチンライト。スピードアップアイテムの快速シューズなどなど。
また、迷路に変化を持たせるために、スプリングやワープゾーン、ドアなどの仕掛けも用意されているぞ。


シャボン玉ピストル


快速シューズ


カチンカチンライト

ECIAL ペシャル

PART 2

ジャンルがバラエティーに富んでいて、ほ〜んと今月も楽しませてくれちゃいますよん。タイトルを見ただけでも、感動でハ――ッと息を吹いこんでしまうほどの酸欠ソフトばかりだよね。じゃあ、プレイできない分だけグラフィックと内容をじっくりごらんください。



POWER DRIFT



アスミック／発売日未定／価格未定

今でもアーケードで大人気の体感ゲームがPCエンジンに登場。これが『忍SHINOBI』に続く、アスミックさんの第2弾ソフトになるわけだね。『忍SHINOBI』もそうだったけど、グラフィックを見ると、かなりガンバってるよなー、アスミックさんて。

PC版も、アーケード版で話題のエクストラ・ステージが入るらしいよ。

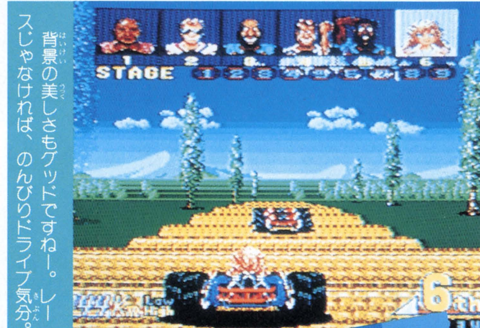
超過激ドライビング・アクションついに登場!

12人のドライバーから好きな選手を選べる!



◀女性ドライバーもいるぞ。どのドライバーにするか迷っちゃうなあ。

ゲームに登場するキャラクターは12人。この中から好きなドライバーを選んで、レースにエントリーしてゲームスタート。



背景の美しさもグッドですねー。レースじゃなければ、のんびりドライブ気分。

激しいアップダウン



これは激しい坂道。コースアウトしたら地上にまっさかさま。



これがスタート画面。「3・2・1 GO!」などの音声合成も再現。

左右にうねるコース

右下が現在の順位。画面の上には、6位までのドライバーが表示される。



コースには、どこかに掟破りのジャンプ台まで用意されている。順位逆転のチャンス!!



ナイト・ドライビングもいいね!? 入賞をめざして各ドライバーともハードなデッド・ヒートだっ!

コースは全部で10コース。アスファルトや丸太、凸凹石板などの路面をバギーが爆走するぞ。ロングカーブやクロス、ジャンプもあって、スリル満点。

路面のアップダウンもそうだけど、路上にある障害物がけっこうやっかいなんだよね。街路樹やドラム缶があったり。とにかく、3位までに入賞しなくちゃ次のレースに参加できないから、どのドライバーも必死に走りまくってしまうのだ。



シンドバッド 地底の魔宮

IGS／12月発売予定／価格未定



胸キュンストーリーで迫る、オリエンタルRPGなのだ

中近東世界を舞台にした、エスニックな薫りの冒険活劇RPG。ちょっぴりトレンドな雰囲気の中で、主人公・シンドバッドと共に、アラジンやアリババ、シェラザード、孫悟空といった元気いっぱいのキャラクターたちが大暴れするぞ！

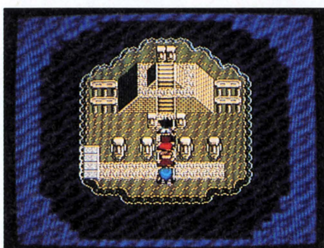
アルガダの大魔宮には恐るべき謎が!?

さらわれた王女シェラザードを救い出すために、遙かな冒険へと旅出つ少年・シンドバッド。彼の相棒は、おさななじみのアリババだ。

魔物の棲む砂漠を越え、はるかな海を越えて進む彼の前には、やがて思いもよらなかったような波瀾万丈の物語が訪れる。

シンドバッドには、何千年も前から定められているという、〝本当の使命〟があったのだ！ はたして、その使命とは何か？ 人々との出会いや試練の中で、彼の運命は意外な展開に!?

地のはて『アルガダの大魔宮』では、想像を絶する何かが、シンドバッドとその仲間たちを待ちうけているぞっ！

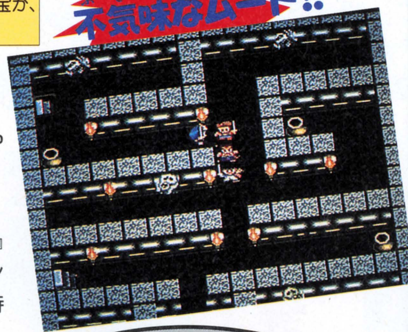


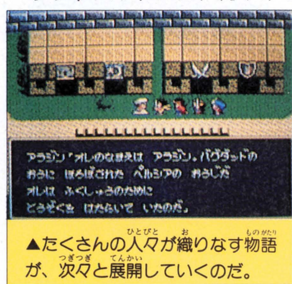
▲ピラミッドの中にある物は、財宝か、それとも巨大な謎か!?



王女が救出されて、喜ぶ王様。なにかごほうびをくれるかな。

ダンジョンの内部は、不気味なムード!!



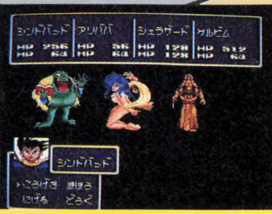


▲たくさんの人々が織りなす物語が、次々と展開していくのだ。

こちらは 敵キャラの皆さん なのだ



敵キャラはオリエント風なヤツから、ヨーロッパ調のヤツまで実にさまざま。キミはどのコがお好み!?



▲当然、敵キャラの皆さんもパーティーを組んで登場なのだ!!

シンドバッドと仲間の皆さん

このゲームは最大4人のパーティーを組むことができる。出会いと別れを繰り返す仲間たちだ。

シンドバッド



主人公。シェラザードとの結婚に憧れて冒険の旅に出る。彼に与えられた使命とは、何のことなのか…。

悟空(ごくう)

謎の超人と呼ばれている。彼は武芸の達人だ。戦闘の時には、とっても頼りになりそうなヤツだね。

アリババ



冒険に出る前は、シンドバッドとバザールの片隅で商売をしていた。主人公の一番大切な親友なのだ。

シェラザード

バグダッドに住む男たちは、誰もが憧れるという美しい王女。彼女もパーティーに加わって戦うんだ。

ケルビム



古代の遺跡に残されていたロボット。頭はちょびり弱いみたいで、魔法はイマイチ。頑丈な体が自慢だ。

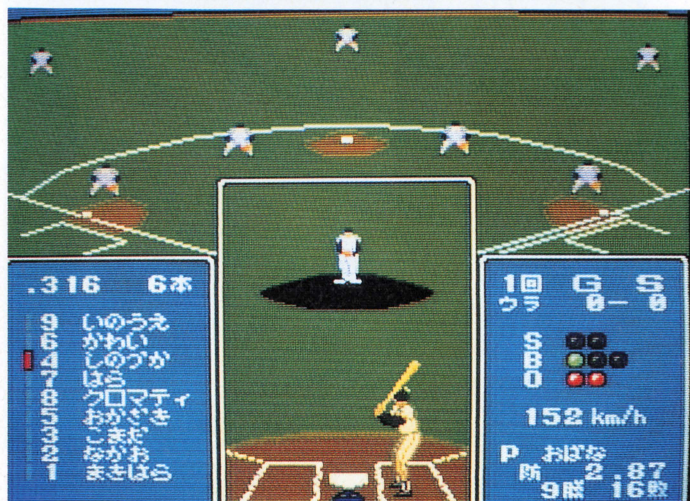


これがプロ野球'89

インテック／9月発売予定／5800円(予価)



全て実名の本格野球S·L·Gだっ!



野球の本当のオモシロさは、指先のテクニックじゃないっ！相手チームとのかけひきや、選手を将棋の駒のようにあやつる作戦こそが頭脳派野球の究極のオモシロさなのだ。

「これプロ」はアクションの要素をバッサリ削り取った、超本格的野球シミュレーション。セ・パ両リーグの選手が実名で登場し、各選手のデータも本物なのだ。チームを率いた監督として試合にのぞむ、その緊張感をたっぷり味わえるぞ！

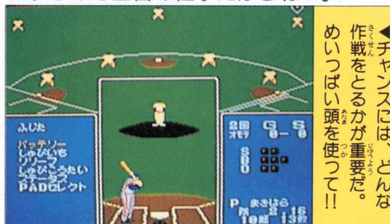
さらに，「アクションの要素が全くないなんて…」というキミのために，チームの1選手として最高5人までプレイできる、PADセレクト機能もある。まさに野球通のためのゲームだね。

きめ細かなサインが試合を動かす

実際の野球でも、最も勝敗を大きく左右するのは監督の采配だ。ピンチをチャンスに変え、チャンスを確実にモノにするためには、タイミングよくサインを出すことが大切なんだ。「これプロ」では、全部で10種類以上ものサインを使って、選手を動かすことができる。もちろんサインを出しても、作戦が成功するかどうかは選手の実力しだい。データをチェックするのも監督の仕事だからねっ。



▲アクションがなくても、試合前の監督はかなりのいそがしさなのだ。



◀チャンスには、どんな作戦をとるかが重要だ。めいっぱい頭を使って!!

監督の苦しさと、楽しさを味わおう



ひとりの選手になりきってプレイ!!

PADセレクト機能を使えば、自分の操作したい選手を選んでプレイすることもできる。このゲームはあくまでもシミュレーション、だから感覚はリアル。キミはひとりの選手として、打席に入ったり、守備をしたりするワケだ。最高5人まで参加してCOMと戦うこともできる。



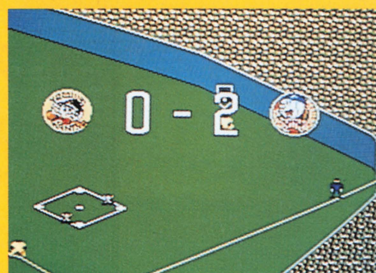
▲⇩印のついた選手が操作可能。本当にゲームに参加しているような感覚なのだ。

プロ野球界を頭脳で制覇!!

長いペナントレース中(70試合と130試合があり選択できる)には、さまざまなプレイが繰り広げられる。優勝監督への道は遠く、険しいのだっ!!



◀びっしりつまった試合日程。ハードだね。



▲勝敗表だ。相手チームのデータもチェックしておきたいね。



選手を動かすのは、キミの頭脳なのだ!!

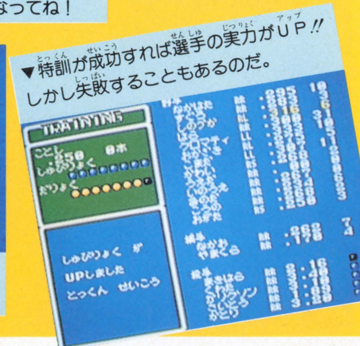
▲指示どおりに選手が動くと、まるで本当のプロの監督になったみたい。本気になってね！

▲ラッキー7には、スコアボードも応援してくれる!!



▲試合後には、次の戦いにそなえて選手に特訓を命じるのだ。

▼特訓が成功すれば選手の実力がUP!! しかし失敗することもあるのだ。



ヴォルフィード

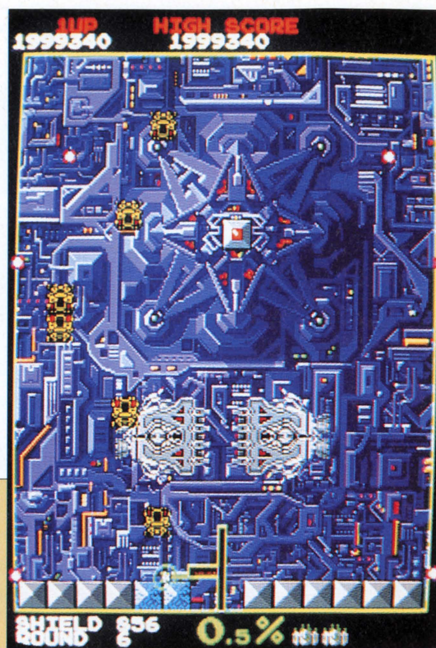
タイトー／発売日未定／価格未定



今月号の遊専にもくわしいことが載ってるぞ！

これが発売されちゃったらまた徹夜する人が増えるぞ！

今月もまたタイトーからの新作情報が入ってきたぞ。アーケードからの移植物で、今月号の遊楽専業団でも紹介している『ヴォルフィード』っていうアクションタイプの陣取りゲーム。敵キャラを避けながら自機をコントロールして画面を削り取り、画面の75%以上を切り取れば次の面に進めるのだ。このゲーム、１回始めるとかなり熱くなること間違いなしだぜ！

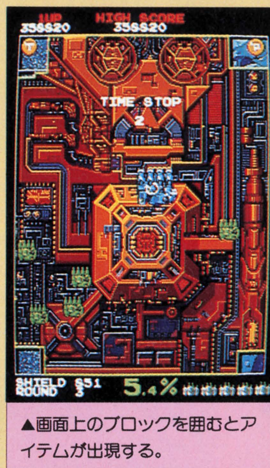


※写真はアーケード版です。
ⓒTAITO CORP

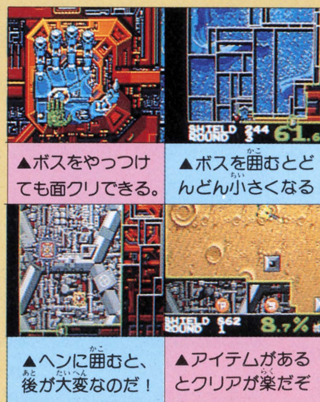
こんなふうにして遊ぶゲームだ！



▲こうやって、敵にやられないようにして画面を囲って行く。囲ってる途中で敵に触るとだめなのだ。



▲画面上のブロックを囲むとアイテムが出現する。



▲ボスをやっつけても面クリできる。

▲ボスを囲むとどんどん小さくなる

▲ヘンに囲むと、後が大変なのだ！

▲アイテムがあるとクリアが楽だぞ



▲75%以上でクリアできるけど、もっとたくさん囲うと高得点ボーナスがもらえるのだ。

大地くんクライシス

サリオ／11月10日発売／6400円



大幅にバージョンアップした大地くんは11月10日に発売！

サリオの第１作『大地くんクライシス』もようやく完成したぞ。このゲームは、魔女・ヤーレン率いるマグマ怪人たちからモーモーランドを守るのが目的のシミュレーション。ゲームの舞台は、マグマ怪人に占領された７つの島＋α。それぞれの島で自然環境を相手に、苗を植えたり収穫したりして最終的に島を木で覆えば火山の中にはいってその島のボスと対決できるんだ。

また、このゲームはROM²のインターフェイスユニットや天の声２にも対応。ゲームの途中経過が簡単にセーブできるぞ。（もちろんパスワードも出る）

これは今までになかったタイプの新しいゲーム。詳しくは来月号で紹介するぞ。





▲収穫した物はお店で換金。アイテムを買ったりもできるぞ。



▲ウインドがたくさん開いて、仲間に命令したりできる。

ⓒ東映社・小学館・テレビ朝日　ⓒサリオ株式会社　1989

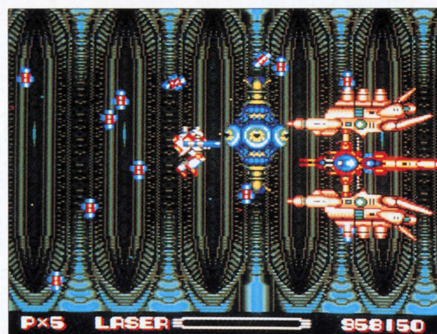
サイドアーム

NECアベニュー／9月下旬発売／価格未定



CD版S・Aは2倍得だ!!

ゲーセンフリークに大人気だった『サイドアーム』が、CDロムでも発売されることになったぞ。NECアベニューがうち出している"マルチメディア構想"は、新作ソフトにとどまらず、旧作にも目が向けられているようだ。もちろん、カード版にはない付加価値もいっぱい。BGMは生バンドを採用し、大幅にグレードアップされているし、本編の他に"幻のS・A"まで入っている。"幻"は、カードに移植される際、大アレンジを加える方向で作られたゲーム。結局、オリジナルに忠実な方が移植され、一度は没った作品だが、なかなかの出来なのだ。



ゲーマーなMの証言

"幻"バージョンを試してみたけど、これがスッゴク面白い!! 自機の攻撃方法も、敵のパターンも全然違う。まったく別物のゲームって感じだ。オリジナルも好きだったけど、それ以上の出来だと思う。ぜひプレイしてみて。



ステージ構成が違う

ゲーマーなMが言う通り、オリジナルとはまったく別物の"幻"バージョン。相違点を分析してみよう。まず、ステージ構成。全10面で、縦、横、ナナメのスクロールがあるのは同じ。でも、各面の長さやトラップ、建造物の位置などが、微妙に違っているんだ。

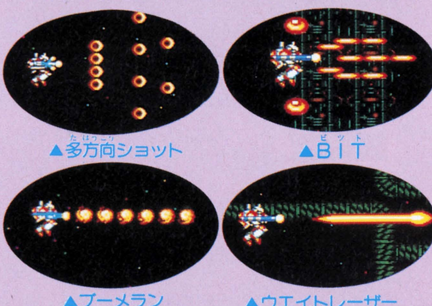


◀アレンジ版だけに、画面の派手さはオリジナル以上だぜっ!!

▶敵の出現パターンも独特。キャラの色やデザインも微妙に違うのだ。

パワーアップ法も違う

自機のパワーアップ法も随分違うぞ。幾パターンものPOWを集め、セレクトして使い分けることはできなくなった。最後に取ったPOWが、使用ショットになるんだ。POWは、ノーマル、ブーメラン（発射された自弾が返ってくる）、BIT、多方向ショット、スピードの5種類。また、エネルギーを貯めると破壊力最大のウエイトレーザーも撃てるぞ!!



▲多方向ショット　▲BIT

▲ブーメラン　▲ウエイトレーザー

ボスキャラも全然違う

ボスキャラも新たに作り直されたぞ。しかも9体も！ 最終ステージをのぞくと、登場するボスはすべて新キャラばかりというサービスぶりだ。これら新ボスとの対決も"幻"の大きな楽しみ。カード版を持っているキミも欲しくなるぜ!!

タルタロスⅡ



ブリタニオン



ボスタング



ゲゾリアス



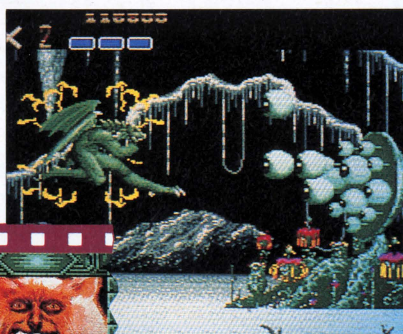
獣王記

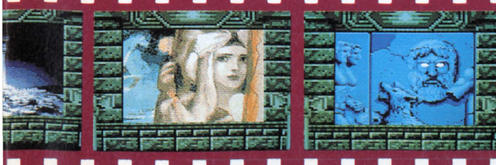


NECアベニュー／CD版・9月中旬発売／5800円
カード版・9月下旬発売／6800円

CD版とカード版の違いを完全チェック

発売が遅れていた『獣王記』だけど、いよいよ9月にはCD、カードとも発売されそう。しかも、さすがに"だてに遅れぬ"アベニューさん。製造期間が短いCDバージョンは、ギリギリまで手を加え、さらにグレードアップしたゲームに仕上げてしまったぞ。今月は、CD版に新たに加えられた要素を紹介しよう!!





◀CD版のオープニング。迫力のイラストとナレーションで、ストーリーを紹介してくれるぞ。

CD版にはこんな機能がある

1	人気声優、池田秀一氏のナレーションとメガドラ取説用のイラストで、電子絵本的にストーリーを紹介。
2	ノーマルとハードの2つから、難易度を設定できる。ハードでカード版と同じくらいの難易度だ。
3	業務用、カード版では、ハマリによる連続ダメージを受けたが、数秒の無敵状態を導入することで解消。
4	カード版は、敵キャラのアルゴリズムが業務用と多少違っていた。これをより一層オリジナルに近づけた。
5	容量の都合でカード版では削られた音声、効果音もADPCM機能によって完全再現した。
6	CD自体にカラーイラストを印刷。CDロムでは、世界初の試みだぞ。

ヘビーユニット

タイトー／発売日未定／価格未定



人気のアーケードシューティング 今月は、PCエンジン版の画面だぜ!!

先月号ではアーケード版の写真で紹介した『ヘビーユニット』。今月はPCエンジン版の画面が入ってきた！　ゲームが動いているものが「PCエンジンワールド」で展示されていたので、実際に触ってみた人もいるんじゃないかな？

ゲームはパワーアップ型の横スクロールシューティングで、５種類のアイテムを取ることによってパワーアップや変形ができるのだ。

発売日はまだ未定だけど、一刻も早く発売して欲しい１本だね。



シューティングファン期待の一本だっ!!

自機は可変タイプのMCR-XO9・HEAVY-UNIT



最初は戦闘機形態。ショットとボムの攻撃ができる。

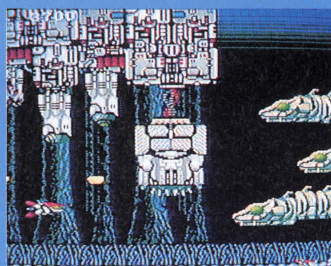
変型だ!!



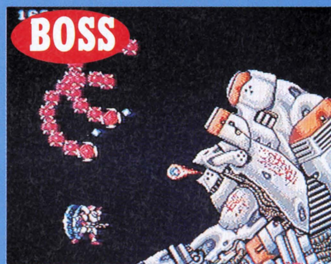
アイテムでロボット形態に変形。前方を集中して攻撃できる。

ラウンド３までをちょびっと紹介

ROUND 1

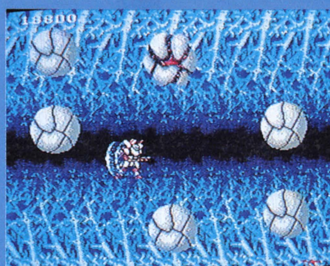


敵基地の外沿部。各種防衛機能を持った敵が配置されている。ここから敵基地内部に進入する。



DEATH BLINGER。外部装甲をはがすと、モールを吐いてくるのだ。

ROUND 2

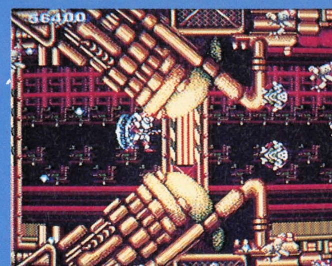


地下原生植物地帯。広大な地下空洞には、有人の重機動ユニットがひそんでいる。

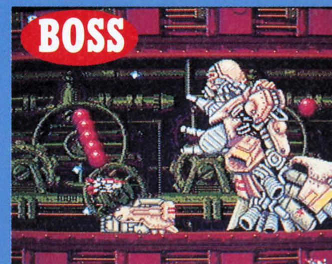


FLAP BONE。有翼爬虫類の骨格がベースの機動メカ。拡散弾と卵型迫撃弾が武器。

ROUND 3



旧地下開発プラント。惑星開拓の初期に使用されていたエリア。敵の生産プラントになっている。



FLOAT FORTRESS。複数モジュールで構成され、フローティングシステムを内蔵。

熱血高校ドッジボール部 PC番外編

ナグザット／発売日未定／価格未定



今ブームのドッジボールがPCエンジンで遊べるぜっ！

バスケットボール、ビーチバレー……とスポーツもののゲームがラインナップされてきたけど、ついにあのドッジボールもPCエンジンに登場だっ／ドッジボールは今ひそかなブームだけに、このゲームの登場で、これからますますドッジボール熱が盛んになってきそう。

このゲームは、アーケード、ＦＣで人気だったゲームの移植版だけど、“PC番外編”ということでPCエンジンだけのオリジナル・ステージも用意されそうだ。まだゲームは開発中で詳しいことはわからないけど、今から楽しみだぜっ／





◀対戦チームもいろいろ。コートもさまざまなものが用意されているようだ。



◀これがタイトル画面だぜ。PC版はどんなゲームになるのか……ワクワクだ！

※画面はすべてアーケード版です。

スプラッターハウス

ナムコ／発売日未定／価格未定



心臓の弱い方お断り！ ホラーアクションを移植！

『源平』『ベラボー』など超人気ゲームの移植を、次次と発表してくれたナムコさん。"やるじゃん"と思ってたら、今度は『スプラッター』だって。しかも、発売時期はどれも年末年始らしい。"ぐおぉぉ、どれから買えばいいんだっ!?"と、今度は嬉しい悲鳴を上げちゃいそうだね。さて、この『スプラッター』。ジェイソン君ばりの主人公が、呪いの館に住む怪物をグジャグジャに倒していくホラーアクションだ。キミは、恋人ジェニファーを救いだせるか？

STORY

主人公リックと恋人のジェニファーは、呪われた館に迷い込んでしまった。館の中は、おぞましいモンスターたちでいっぱいだ。だが、リックは仮面の精に助けられ、モンスターと戦う力を得る。はたして、無事ジェニファーを救出し、館から脱出できるだろうか。

パンチ

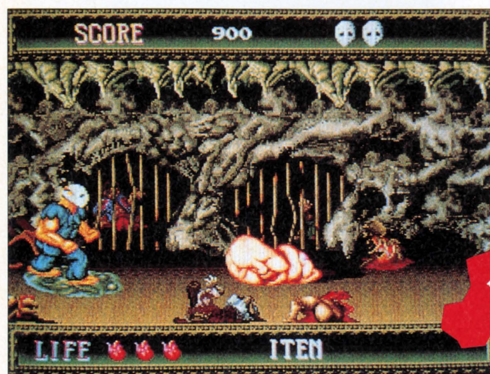
◀一番ノーマルな技。敵の顔面をつぶせ。

キック

オノ

▲キック攻撃は2種類あるんだ。

◀武器をひろえば凶器攻撃も可能。





全編ゲロゲ～ロな血しぶきの雨！



◀恐怖のチェーンソー男、ビギーマン。素手で戦うのは危険だ。武器を取れ。

◀鏡の間。写った自分の姿に見とれていると、突然鏡が割れて……。

逐電屋藤兵衛

ナグザット／発売日未定／価格未定



次々にまき起こる怪事件……。江戸が舞台のミステリーADG！



これはパソコンで人気のあったゲームを移植したもの。PCエンジンではまだ数少ないアドベンチャーで、しかも元禄時代の江戸が舞台という異色の時代劇ミステリーだ！ グラフィックもムードたっぷりだし、コマンド選択式で操作はカンタン……でもストーリーやナゾは本格的。4Mの手ごたえは十分だ。

ストーリーは、五代将軍・綱吉の治世。綱吉の圧政に苦しむ人々を、江戸から脱出させる"逃し屋"という稼業をいとなむ、逐電屋藤兵衛という男が主人公。この藤兵衛のところにある日とある娘を探してほしいという依頼がくる。ところが、その娘は数日前より行方不明になっているとか。娘をさがす藤兵衛の前に次々と怪事件が――！



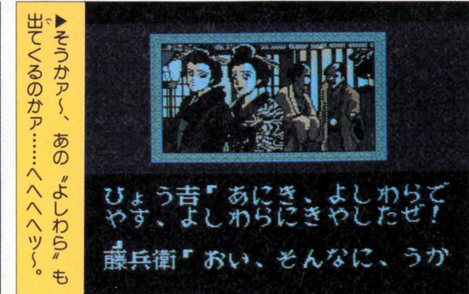
◀これがゲームの主人公"逐電屋藤兵衛"。ウィンドウが開いて、選択コマンドが表示される方式だ。



▶これは開発初期の画面。パソコン版のタイトルが残っていたぞ。



▶行方不明の娘を追ううちに、藤兵衛は大きな事件にまきこまれる……。



▶そうかァ～、あの"よしわら"も出てくるのかァ……へへへッ～。

サイバーコア

IGS／12月発売予定／価格未定

地球は昆虫に支配された!!

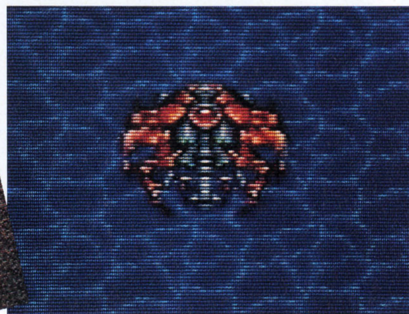
超生命体キマイラは人類を救えるか!?

100年以上の長期に渡る探査飛行を終えて、地球に帰還した探険隊が見たものは、昆虫状の巨大生物が支配する異形の世界だった!!

期待の新参入メーカーＩGSが放つシューティングゲーム第１弾は、なんと昆虫が主役の超過激パワーアップ型ゲームなのだ。マイシップは、人間とキマイラの共生体・サイバーコア。キマイラとは、あらゆる生命体を体内に取り込んで成長を続けていく超生命体のこと。取り込んだ生命体の遺伝子を読み取って、その能力を身につけることができるのだ。サイバーコアは、その第１段階の基本形態であり、アイテムを取り続けていくことによって、昆虫が変態（メタモルフォーゼ）を行うように、段階的に変化をしていく。

先月は変態系図をお伝えしたけど、今回はボスの画面を紹介だ。早く全貌が知りたいね!!

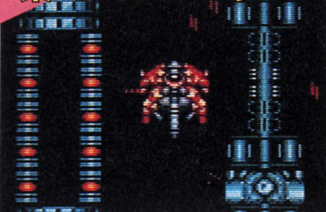




▲マイシップも敵キャラも、み～んな昆虫の姿をしていて不気味。パワーアップは想像以上にスゴイぞ！



▲ニューヨークをモチーフにした都市。ビルとビルの間には蜘蛛の巣が張り巡らされる。



▲ハイパーインセクトの中心部に近づいたエリア。周囲は異様な機械に覆われ始める。



▲蟻塚が乱立する砂漠地帯。サソリや甲虫、バッタの大群などが襲いかかってくるのだ。

ブルファイト リングの覇者

クリーム／11月発売予定／6300円

四角いリングで必殺パンチが炸裂するゾ!!



ついに11月発売が決定した『ブルファイト　リングの覇者』。いよいよみんなにも完成版の画面を見せられるぞ！

ボクシングゲーム初のトレーナーシステム。これによりRPGのように、自分の操るキャラを育てる楽しみや、必殺パンチを覚える、などゲームの内容が奥の深いものになっている。

必殺パンチは、相手にパンチをあてるか、相手のパンチをガードすると増えるＣＰがたまると、打てるようになるぞ。





▲１試合目に勝つとこのシーンになる。ここでⒶⒷボタンをうまく連打すると、トレーナーによって違う必殺パンチを身に付けられる。



▲CPが80以上になったら、必殺パンチ発射可能。さっき覚えたばかりの必殺「稲妻ジャブ」で相手をノックアウトだ!!



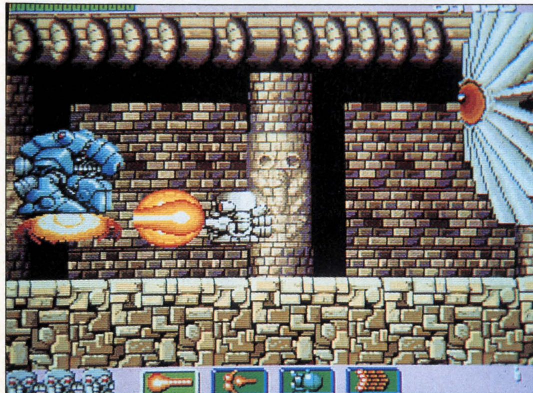
▲見事チャンピオンを倒し、日本タイトルを奪ったぞ！　この調子でいっきに世界チャンピオンだー!!

アトミックロボキッド

UPL／発売日未定／価格未定

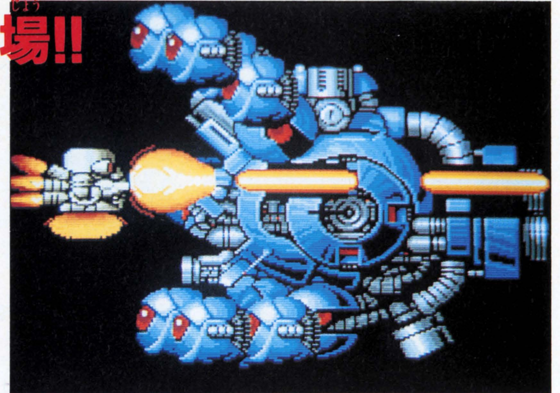


ロボットが主人公のシューティングゲーム登場!!



UPLさんのPCソフト第一弾が、この『アトミックロボキッド』。2×××年、放射能の嵐の中にあった地球。トミタ博士は滅亡の危機にさらされていた人類のデータを、この"ロボキッド"に埋めこんだのだった……。といったストーリーで始まる、シューティングゲームなのだ。

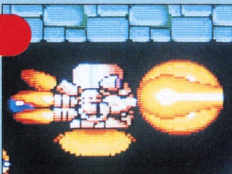
これはまだ開発中の画面だけど、業務用そのままのデキで、期待できそうだぞ！



(クリスタルを取ると武器がパワーアップ!)



敵キャラの中に、パワーアップクリスタルを持っているやつがいるんだ。こいつを撃破するとクリスタルが出るわけ。これを取ると、武器がパワーアップする。武器は4種類。



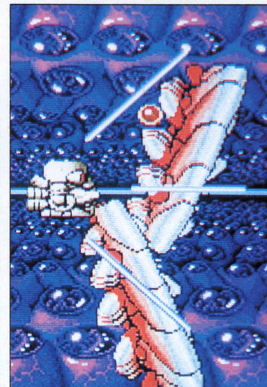
パワーガン

クリスタルは撃つごとに色が変わるので、アイテムが選べるぞ。これは敵を突きぬける強力な武器。



3方向ビーム

障害物に隠れた敵を撃つのに便利。パワーガンとこれのほか、8方向ミサイルと5連射バルカン砲がある。



ボスキャラは画面からハミ出しそうなくらいでっかいぞ。こんな巨大なキャラが動いてしまう。みんな早くプレイしたいでしょ。ワクワク。



画面いっぱいに巨大キャラが迫る！

USAプロバスケットボール

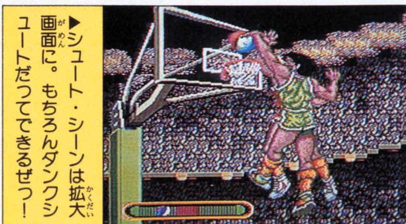
エイコム／11月発売予定／5600円





アメリカでは熱狂的な人気を持つプロバスケット。その熱気と興奮をゲームに再現したのが、この『USAプロバスケットボール』だ。全米各地に本拠を持つ、個性豊かなチームが全8チーム。さらにチーム内にもさまざまな能力を持つ選手たちがおり、自由にメンバーを入れかえることができる。

試合ではディフェンスのフォーメーションもいろいろ使える。シュートやフリースローのシーンは、アニメ処理もされてるぞ！



▶シュート・シーンは拡大画面に。もちろんダンクシュートだってできるぜっ！

パラノイア

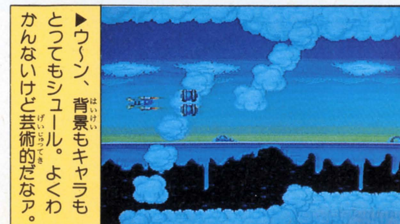
ナグザット
発売日未定
価格未定





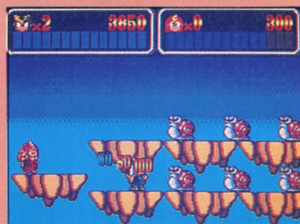
あのナグザットが放つ、異色のシューティング・ゲーム！なにが異色かって、なによりグラフィックがとってもシュール。ダリ風の世界あり、浮世絵風の世界あり……と、ちょっぴり芸術的な気分にさえなってしまう。

ストーリーは、現世と死後の世界のはざまに落ちこんだ主人公が、超現実的な世界の中で、自機シミュレータをあやつり、敵キャラと対決。さまざまなワナやボスとの戦いをくり広げながら、現世への復活をめざすのだ！



▶ウ〜ン、背景もキャラもとってもシュール。よくわかんないけど芸術的だなァ。

発売直前(はつばいちょくぜん) REVIEW 8/30〜9/29

	モンスター・レア	ブラッディウルフ	オーダイン
	 ハドソン 8月31日発売／5800円 	 データイースト 9月1日発売／6500円 	 ナムコ 9月8日発売／6800円 
広島(ひろしま)もみじ 今月はけっこう「ツブ揃い」。どのゲームも、丁寧な作りをしてくれていて、レビューしてても心がなごんできます。 というわけで、あえてオススメはなし。各自の好みで買えば、ハズレはないと思っていいんじゃないかな。	明るくて軽〜いノリのアクション&シューティング。みんなも知っている通り、これはアーケードからの移植モノ。で、その移植度の方はといえば、ほぼ完璧！「ワンダーボーイ」シリーズファンの人は迷わず「買い！」の1枚だ。腕に自信のある人は、ハードモードに挑戦しよう。	平地、川、ガケ、橋など、舞台も変化に富んでいて、プレイしがいのあるゲーム。アイテムの使い方ひとつをとっても、かなり高度な戦略が必要だ。バランスはいいので、やりこめば、確実に先に進めるようにもなるだろう。メッセージの荒唐無稽さも、個人的には大好きだ。	回転機能の付いてないPCエンジンで、ここまでアーケード版を再現するのは、大変なことだっただろう。とは思うのだが、オリジナルを知っていると、どうしてもいろいろ較べちゃって、ちょっとガッカリしてしまう。その分マイナス5点。作品自体のパワーは80点はあるんだけどね。
折墓・T 今回紹介した6本については、本当にハズレなし。夏休みでおこづかいをもらったり、バイトでガッポリかせいだ人は全部買っても大丈夫。それ以外の人は、やはり自分の気に入ったソフトを買っておこう。	アーケード版のゲームがほとんど忠実に移植されているので、ゲーセンで燃えた人も充分満足できるだろう。また、CD-ROMのBGMをバックに流しているので、サウンド面も充実しているのだ。ROM^{2}を持っている人は、買っておいても損はないソフトだ。	さすがに4メガを使っているだけあって、なかなかよくできているアクションゲームだ。ボスキャラなども、迫力があって、アーケード派の人でも充分楽しめる。また、コンティニューを使っても、ステージクリアでコンティニュー回数が初期値に戻るのも親切でいい。	移植希望が多かったオーダインもついに発売。アーケード版では回転機能をウリにしていたこのゲームだけど、ハード的に何もないPCエンジンでよく移植したなぁっていう感じだ。さすがに、アーケードそのまんまっていうわけにはいかないけど、家庭でオーダインしたい人は買い！
JACK 今月はどのゲームを買ってもいいくらい。絶対にこのゲームにキマリ！というのもないけど。個人的には『ブラッディウルフ』がおススメかな。CDロムシステムを持ってるなら『モンスター・レアー』もいいかも。	ほとんどアーケード版と変わらない、完璧な移植モノ。ということで目新しさはないし、アクションゲームとしても標準レベルだね。でも、キャラクターのカワイさと音楽の良さは天下一品！ 特にBGMはCDロムということをぬきにしても、今までのPCソフト中最高のデキ。	アクションが好きな人に、ぜったいプレイしてもらいたいのがこのゲーム。アーケードではわりと地味な存在だったけど、じっくりプレイするとデキの良さがわかるゲーム。ステージをクリアすると、コンティニューがまた5回にもどるのが親切。オープニングもカッコイイよ。	このゲームの特徴として、アーケードにあった回転機能の部分が注目されてるけど、それなりに回転してるように見えるし、特に気にならないと思う。空中INやドリームカンパニーなど、遊びゴコロがあって好きだな。この手のシューティングが好きな人は買ってソンはしないよ。
ゆたちん 誰が買ってもハズレしないのが『桃鉄』。ほとんど別物のゲームなので、FC版を持っている人にもオススメだよ。2本目に何を押すかで悩むけど、どのソフトも水準以上のでき。自分の好きなジャンルで選べばいいんじゃないかな。	CDの実力は、やっぱスゴイよ。このゲーム見て、改めてそう思った。ハードの性能に振り回されてた感のある初期のゲームに較べ、かなり遊べるようになったしさ。ただ、このゲーム。オリジナルが好きじゃないんだ。個人的に。パワーアップ時間が短くて、気持ちよくないんだ。	点数をつけるのに、随分悩んでしまった。ちょっと残酷なゲームに見えるけど、アイディアいっぱいのステージ構成と、泣かせるストーリーが相まって、面白いんだ本当に。でも、FCぽいグラフィックが気になるんだよな。4Mも使ってるんだし。それでも75点は低いかな。う〜ん…。	まずは、回転機能のないハードでここまで回して見せたソフト開発のみなさんに脱帽。きっと、すごく苦労したんだろうね。でも、回転に気をとられすぎたのか、ゲームの深みには欠ける気がする。もちろん、水準以上の面白さだが、ナムコ特有の余裕が感じられないんだよね。
えび2(ツー) フ〜ン、なるほどねェ……。きっと上の人たちの言う通りだ。人によって好みの分かれるところだけど、あえて僕のおすすめをあげれば『スーパー桃鉄』と『デジタルチャンプ』。つまり、こーゆーのが僕の好みなのであるわけです。	グラフィックがきれいで、キャラもかわいい。敵キャラやアクション性などのバランスもよく、うまくまとまったゲームで気軽に楽しめる。小さな子供にもウケそうだけど、高価なCD-ROM^{2}には手が出ないかもしれない。このゲームをあえてCDで出す必要があったのだろうか…？	こういう殺りくゲームを無邪気に楽しめるほど年若くはない僕です。でもそんな僕が、実際にプレイすると思わず夢中になってしまったほどゲームとしてはよくできている。随所には、さすが4M！というグラフィックも。さらに映画的なエンディングには、感動すらしてしまった…。	ゲーセン版を知る人には不満もあるようだけど、幸いにして(!?)僕はソレを知らない。だから僕には、回転板もなかなかよくできているように思える。僕は回転ずしも好きだし……。PCでは初のシューティングで2人同時プレイOKというのもイカ……いや、カイ(買い)である。
FROM MAKER SIDE	いやァー。そんなにほめてもらってうれしーなァ。そうなのです。CD-ROM^{2}でこれだけのシューティングゲームができるのですよ。たまには肩のこらないゲームもいいんじゃないかな？ てなわけでBGMも加味して、心の安らぐSTGってとこかな。（ハドソン）	ジャンルにこだわることはないけれど、これだけいろいろな種類のゲームが出てくると、あの要素、この雰囲気、といった中途半端なゲームが目立つ昨今、"これぞアクション!"を追求した、徹底的なアクションゲームが、『ブラッディウルフ』なのですヨ。（DECO・タケ）	回転機能の処理などから、大変でしたでしょうとか、御苦労様だったでしょうなどと、まるで北極横断に成功した和泉雅子さんの事を彷彿させるような評価を頂くソフトです。ただし、あまりにも移植や回転にこだわり過ぎて、このゲームの本質を見失わないで欲しいです。(KON^2)

SUPER桃太郎電鉄



ハドソン
9月15日発売／5800円 

ボードゲームとしては、文句なしに良く出来たゲーム。イベントの種類も多いし、プレイヤーの変更など親切な設定もたくさんついているし。友達のおもてなしには、最適のゲームだろう。あえて注文を言えば、メッセージのキャンセル機能を付けて欲しかったという程度。花マルです。

『桃太郎電鉄』はファミコン版にあったけど、このゲームは基本コンセプトだけ同じで、後は全く別物のゲームと考えたほうがいい。ゲーム中のイベントも、いろいろとランダムに出てくるので、今までのこの手のゲームみたいにすぐ飽きることがない。1人でも多人数でも楽しめるぞ。

ギャグ満載のボードゲームタイプの"桃鉄"。やっぱりこういうゲームは友だちといっしょにワイワイ遊ぶべきだよね。ツキのなくなるビンボー神や、オナラカードなど、他のプレイヤーを苦しませるところがこのゲームのおもしろさかな。たっぷり時間があるときに遊びたいね。

大勢でワイワイ遊べるボードゲームって大好き。計算は当然コンピュータまかせだから、勝負に集中できるしさ。嬉しいよね。うちの編集部にも『桃鉄』にハマって、全然仕事しないヤツがいる。困ったもんだ。同じギャグを何度も聞くのは苦しいが、それでもアキないソフトだぜ！

友達と一緒にワイワイ楽しむ、明るい社交型ゲームの傑作！ FC版と較べてイベントもより盛りだくさんなのもうれしい。でも、ゲーム中で相手にイジワルした時の友達の反応の方が、もっと、もっと楽しい。できれば大型テレビで、ぜひとも3人以上でプレイしてほしい！

す、すごい！ 平均87点なんて!! FC版には入りきらなかったアイディアは、PCエンジンだからこそできたんだとさくまさんも言ってました。桃太郎伝説は10月からTVアニメ化も決定！ PC版桃太郎シリーズ4作ともども宜しくお願い申しあげます。 (ハドソン)

ダブルダンジョン



メサイヤ(NCS)
9月29日発売／5500円 

迷路を舞台にしているので、見た目の変化が乏しく、この点でちょっと損しているゲーム。スクロールも早く、ゲーム展開もけっこうスムーズ、と評価できる部分も多いんですけどね。ただ、ストーリー性はRPGにしては希薄なので、迷路が好きな人じゃないとキツイかも。

シナリオがいっぱい入っているのはいいのだが、一つのシナリオで育てたキャラを、ほかのシナリオに移動できないのは残念。グラフィックや『アップル』を食べて体力回復というところは、『ダンジョンマスター』あたりに似ている。どうせなら敵もリアルタイムで動かして欲しかった。

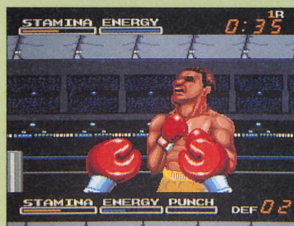
ダンジョン・マニア(!?)におススメするRPGソフト。とてもじゃないけど、後半はマッピングしないと先へ進めそうにない。毎日コツコツと腰を落ちつけてゲームしたい人にはいいかも。スクロールが速いのもマル。ウワッと驚くようなしかけが用意されていなかったのが残念だな。

2P可能のダンジョンRPG。戦闘形式など、システムの面倒くさい要素を、どんどん削っていったらこうなった、て感じのゲーム。アイディアはいいと思うんだ。でも、削りすぎて、各イベントに感情移入しにくくなっているかも。面倒さがRPGの醍醐味、と思う人もいるはず。

迷宮の数は豊富だけど、どれもグラフィックが同じなので、根気のない僕にはちとツライ。戦闘方式も簡略化され、RPGというよりは迷宮型アクションという印象のゲームだ。ん～…迷宮ファン、マッピング・マニアの方はど～ぞ。でも、2人同時プレイのアイディアはよかった。

RPGのおもしろさって一体何でしょうか？NCSメサイヤの回答の一つが今回のD²です。一人よりも二人、協力も敵対も気分次第。おまけに22本のシナリオは全てマッピングなしでは先に進めない程奥が奥い。機会があれば今回のレビューを参考にD² Ⅱも考えたいと思います。(メサイヤ)

デジタルチャンプ



ナグザット
9月下旬発売／5800円 

画面を見ると、背景が散漫な感じがするかもしれないが、実際にプレイすると、そんなことなど全然気にならない！ かなりハマるタイプのゲーム。ただ、ちょっとキャラの反応がニブいのと、前後の動きがないのが、残念と言えば残念。サムソンの右フックは超強力！

オープニングはなかなかカッコ良く、思わずゲーム意欲をそそられる。ゲームの中味のほうも、人のプレイを見てるとそれほどでもないが、実際に自分がプレイすると思いっきり白熱するのだ。対戦相手をボカボカなぐって気分壮快。ストレスがたまっている人に得におすすめ！

ひたすら対戦相手をダウンさせることに熱中する、シンプルなゲーム。欲求不満解消にはもってこいだね。操作性に一部つらいところもあるけど、自分がプレイヤーになりきれるこのゲームのシステムは新しくて買い。手軽に遊べて、意外と長くつきあえそうな1本。

このゲームの面白さは、見てるだけじゃ分んないよ。ボクも最初、うちのゲーマー連中のハマった姿を、冷やかに見てたもんだ。でも今じゃスティックを破壊しそうな勢いで、ハマりまくってるもんな。ただし、対戦相手が3人+αつ一のは、物足りない。10人くらいは欲しいよなぁ。

対面式の画面が闘志をわきたたせてくれる。パンチも多彩だし、対戦相手も強さが変わるので、けっこう遊ばせてくれちゃうのだ、これが。パンチが相手にヒットした時、相手の顔がもっとデフォルメされると、より痛快だったんだけどな～。

仕事ということを忘れて、みんなで朝までやりまくったことを覚えています、ゲームとしては極めて単純なのに、こんなにハマってしまうなんて………………。
というわけで、95点。

(ナグザット・高橋)

月刊PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks

11月号付録予告

さあ、どっからでもかかってきなさい！

いま、キミの持ってるゲームで10倍楽しめる。それが激烈技だっ！
ラクラク、クリアできる大技から、プッとふき出すチョイ技までを集大成！

激烈技スペシャル大全集

ヒマな人は、今のうちから予約すれば、手にはいるぞ！



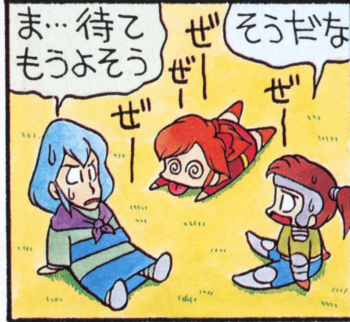
ハッスルするゴリレオ君！

前回までのあらすじ

日本の未来を守るため立ちあがったジライアは、長い戦いの末、2人の火の勇者をみつけ出した。しかし3人のチームワークは、ちょっぴり悪かったのだ…。

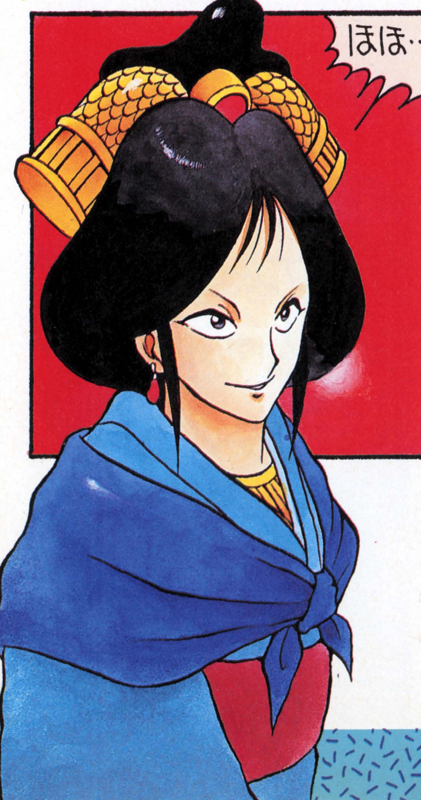


















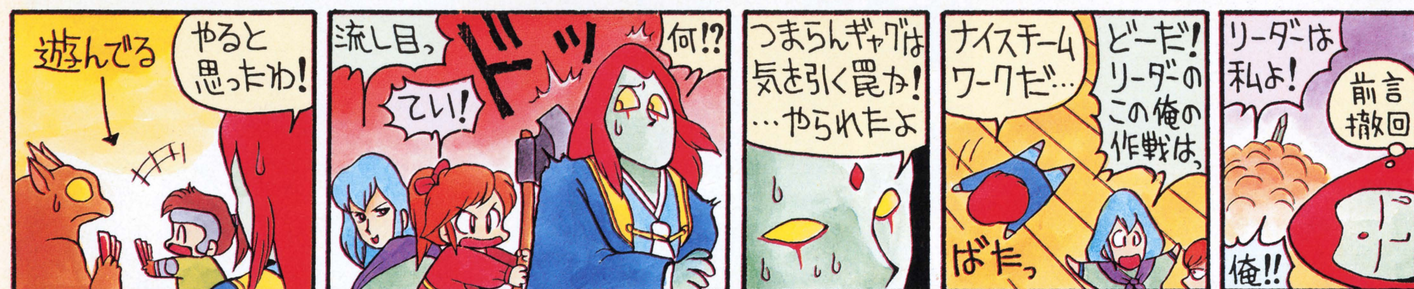
















☆応援してくれたみなさん、本当にどうもありがとう!! 竜介.

◆ファジーはこれにて終了。でも見田先生は、近々違う企画で登場してもらうから、みんな期待してね。

CALENDAR 9
1989 SEPTEMBER

1	★ブラッディウルフ
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	★オーダイン
9	
10	
11	
12	
13	
14	★スーパーアルバトロス
15	★スーパー桃太郎電鉄
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	★ダブルダンジョン
30	月刊PCエンジン11月号発売

★ソフトの発売日は変わることがあります。



●暑〜い夏もやっと終わって季節はもうすぐ秋！ そ、食欲の秋、読書の秋、そしてゲームの秋がやってくるぞ〜!! ゲーム大好きのみんなには、うれしい季節だねっ。それでは、今月の熱〜いウワサ、行ってみよう!!

●まずはNECアベニューさん。現在開発中の○○○ー○。○○○○に、オリジナルにはなかった2人プレイモードが入るらしい。ゲーセンで熱くなった人はかなり期待していいんじゃないかな？

●もう1つNECアベニューさんのウワサ。ゲーセンで超人気だったあのゲームが、Huカードと CD-ROM両方で発売されるかも!? 今から発売が待ち遠しいね。う〜ん、ワクワク!!

●懐かしの超人気アクションゲームが、対戦型になって復活するかも。編集部でも昔このゲームに燃えた人って多いんだよね〜。

●あの超大物シミュレーションがついにPCエンジンに登場！しかもCD-ROMで発売する予定。どんな具合に移植されるのか、今からとっても楽しみだぜっ。

●今年の年末から来年にかけて、PCエンジンにおもしろいスポーツゲームがたくさん出てきそう。CD-ROMで発売のものもあるよん。

●PCエンジンのサードパーティが年末にまた1社増えそうだ。ますます広がるPCエンジンワールド。こいつは期待大だっ！

●パソコンで人気のあったマイトアンドマジックが、PCエンジンに移植決定！ けっこうむずかしいRPGだけど楽しみだね。

●今月はこれでおしまい。それじゃまた来月ねー。

開発情況

●どのメーカーさんも年末へ向けて頑張って開発中だけど、少〜し遅れそうなソフトはここ開発情況で紹介。キミのお目当てのソフトはどうなってるかな〜？

●データイーストさんの新作・サイレントデバッカーズは、もう少し時間がかかりそう。来月ではたぶん写真を見せられるんじゃないかな？ 前後左右移動のほかに3D迷路もあるらしい。全く新しいゲームジャンルというのも気になるね。



●麻雀がRPGになった『麻雀ウォーズ』は、アイテムによってツキがよくなったりする本格派で奥が深いぞ。画面もよりおもしろいものに変更中。来月号ではくわしく紹介できそう。



●PCエンジン久々のシミュレーションゲーム・ガイフレームは、開発も順調に進行中。今までとは一風変わった内容が期待大。次号の紹介を待て！

●NECアベニューさんのレインボーアイランドは、年内にCD-ROMで発売予定！ アーケードゲームファン期待の1本だけに、これはウレシイ知らせだね。一刻も早くプレイしたいだろうけど、とりあえずは次号の紹介を乞う御期待！

メーカーからキミへの愛のメッセージ HOT LINE

情報を先取りするならこのコーナーを読まなきゃね！



また1つ新作ゲームを発表します。その名も"ヴォルフィード"業務用で現在活躍中の陣取りゲームなの。面白さについついハマッてしまいます。どんなゲームなのか遊んでみたいっていう人は、ゲームセンターに行ってみてね。（タイトー）

一条ナム子、昔のウルトラQのビデオを見るのが好きな女の子。彼女は9月8日に発売されるPCオーダインを予約するためおもちゃ屋へ向った。その時店内に貼られた源平討魔伝のポスターを見た瞬間電撃が走った。（ナムコ・KON²）

今月もまたまたやってきました。まだまだ暑い日が続きますがみなさんお元気ですか？今日はお詫びがあります。Mr・HELIの大冒険の発売日が11月下旬となりました。少し遅れますがその分面白い物を届けます！（アイレム・かなえ）

みんなが海だ！山だ！と浮かれてる中、私達は新作『USAプロバスケット』の11月発売に向けて大忙がしの毎日です。『武田信玄』も無事発売されたというのに、ホッとする間もなく修羅場に突入なんて…うぅ！（エイコム・直美）

パンパロパーン！やっと『ブルファイト リングの覇者』完成致しました。イベントでの評判も大変よく、後は発売を待つばかりです。夏休みの宿題がまだ終ってない君。絶対、買ってくれよ。約束だぜ！（クリーム・たかを）

皆さん!!先月号読みました？読んでますよね。あの佐野量子ちゃんが『ヴァリスⅡ』をプレイしていました。感謝感激です。ハイ「編集者様に座布団10枚あげて下さい」（日本テレネット・蛋気楼）

12月発売予定のソフトは、その名も『サイバー・コア』『シンドバット・地底の魔宮』『ワールド・ビーチバレー』の豪華3本立てだ!! 君は、この衝撃に耐えることができるかっ!!（アイ・ジー・エス・謎の男）

大変長らくお待たせいたしました。『獣王記』CD版いよいよ登場！まさに「業務機そのまんま」の画面、オリジナルのストーリーモード、夏のフィナーレを飾るのはこいつだぜっ！Huカード版もよろしく。（NECアベニュー）

めぞん一刻やってるかぁ〜い！マイクロキャビンは年末にかけて、続々楽しいゲームの開発を秘かに（どこが？）進行させています！この時期はさんまでも食べてカルシウムつけてみなさん待ってて下さいね!!（マイクロキャビン）

アトミックロボキッドを12月発売に向けて、開発部では夏休みなしで頑張ってきましたが、なかなか迫力のある画面とスピード感で、やっぱり4Mシューティングにしてよかったと満足しています。絶対に期待作です。（UPL・高橋）

PCエンジンワールドで『忍・SHINOBI』のおもしろさ、実感してくれた人も多いはず。今度はリアルに迫る『パワードリフト』だ。乞うご期待！…夏が終わるころ、我々の挑戦が始まる。のさ。（アスミック・池田）

夏休み、しっかり楽しんでしまいましたか？私達は寒い頃発売する予定の似ているようで全然似てないSLG『ガイフレーム』と『カイザード』の準備に汗水たらしたりしてます。うーむ、アリとキリギリス…？（メサイヤ・おのぎさん）

COMING SOON

●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
9/1	ブラッディウルフ	データイースト	6500円
9/8	オーダイン	ナムコ	6800円
9/14	スーパーアルバトロス（CD）	日本テレネット	6780円
9/15	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800円
9/29	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	5500円
9/中	獣王記（CD）	NECアベニュー	5800円
9/下	サイドアーム（CD）	NECアベニュー	価格未定
9/下	獣王記	NECアベニュー	5800円
9/下	デジタルチャンプ	ナグザット	価格未定
10/下	スーパーダライアス（CD）	NECアベニュー	価格未定
10/予	鏡の国のレジェンド（CD）	ビクター音産	6800円
10/予	竜の子ファイター	東京書籍	5600円
10/31	ドラえもん	ハドソン	価格未定
11/予	PC原人	ハドソン	価格未定
11/17	ニュートピア	ハドソン	5800円
11/10	大地くんクライシス	サリオ	6400円
11/予	F1トリプルバトル	ヒューマン	価格未定
11/予	ぎゅわんぶらあ自己中心派（CD）	ハドソン	価格未定
11/予	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	ビクター音産	価格未定
11/予	ブルファイトリングの覇者	クリーム	6300円
11/予	Mr．HELIの大冒険	アイレム	6700円
11/予	USAプロバスケットボール	エイコム	5600円
12/予	源平討魔伝	ナムコ	価格未定
12/予	サイバーコア	IGS	価格未定
12/予	シンドバッド地底の魔宮	IGS	価格未定
12/予	忍	アスミック	6800円
発売日未定	スプラッターハウス	ナムコ	価格未定
発売日未定	ゼビウス2（仮称）	ナムコ	価格未定
発売日未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	価格未定
12/予	バットマン	サン電子	価格未定
12/予	弁慶外伝	サン電子	価格未定
12/予	ワールドビーチバレー	IGS	価格未定
12/予	アームドエフ	日本ソフト販売	価格未定
発売日未定	アウトラン	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	アトミックロボキッド	UPL	価格未定
発売日未定	アフターバーナー	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	不思議の夢のアリス	フェイス	価格未定
年内予定	イースI・II（CD）	ハドソン	価格未定
発売日未定	ヴェイグス	ビクター音産	価格未定
発売日未定	ヴォルフィード	タイトー	価格未定
発売日未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	価格未定
11/予	コズミックファンタジー（CD）	日本テレネット	価格未定
発売日未定	これがプロ野球'89	インテック	価格未定
発売日未定	最後の忍道	アイレム	価格未定

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
発売日未定	サイバーナイト	トンキンハウス	価格未定
発売日未定	サイレントデバッカーズ	データイースト	価格未定
発売日未定	サンダーブレード	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	シティーハンター	サン電子	価格未定
発売日未定	新・桃太郎伝説	ハドソン	価格未定
発売日未定	J・B・ハロルドシリーズ（CD）	ハドソン	価格未定
発売日未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	3Dゴルフ（仮称）	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ソル・ビアンカ（CD）	メサイヤ(NCS)	価格未定
発売日未定	大魔界村	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ダウンロード	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ダライアス	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	都留照人実戦株式倍バイゲーム	インテック	価格未定
発売日未定	虎への道	ビクター音産	価格未定
発売日未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	価格未定
発売日未定	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	価格未定
発売日未定	ナイトライダースペシャル	パックインビデオ	価格未定
発売日未定	謎のマスカレード	メサイヤ(NCS)	価格未定
発売日未定	ネクロスの要塞	ASK講談社	価格未定
発売日未定	パラノイア	ナグザット	価格未定
発売日未定	バリバリ伝説	タイトー	価格未定
発売日未定	パワーイレブン	ハドソン	6600円
発売日未定	パワードリフト	アスミック	価格未定
発売日未定	飛装騎兵カイザード	メサイヤ(NCS)	価格未定
発売日未定	逐電屋藤兵衛	ナグザット	価格未定
発売日未定	ブレードランド	日本ソフト販売	価格未定
発売日未定	ヘビーユニット	タイトー	価格未定
発売日未定	麻雀学園「東間宗四郎登場」	フェイス	価格未定
発売日未定	麻雀ウォーズ	日本物産	価格未定
発売日未定	マイト・アンド・マジック	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	マニアックプロレス	ハドソン	価格未定
発売日未定	みつばち学園（CD）	ハドソン	価格未定
発売日未定	迷宮島	アイレム	価格未定
発売日未定	桃太郎伝説II	ハドソン	価格未定
発売日未定	幽霊君	アスク講談社	価格未定
発売日未定	ラストハルマゲドン（CD）	ブレイングレイ	価格未定
発売日未定	ラビオレプススペシャル（仮称）	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	レインボーアイランド（CD）	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ROMROMスタジアム（CD）	(メサイア)NCS	価格未定
発売日未定	ワードナの森	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	桃太郎活劇	ハドソン	価格未定

夏休みのプランを立てようと思いつつ新作の開発に没頭していたら気の早い秋に開発室の扉をノックされ、やっと夏が来ていた事に気づいたスタッフ達。今度はこの開発が終ったら……とプランを立ててる模様です。（ビデオシステム）

「大地くんクライシス」は11月10日の発売になりました。心待ちにしている人には、また少し遅れちゃってゴメンナサイ／　ちょっと変わった、ヘンな楽しさがあふれてくるゲームですのでヨロシク！（サリオ　河村）

今年もキャラバンが終わりました。今までの顔ぶれの中に新しい顔が目について、楽しい大会になりました。今回のガンヘッドは難しいゲームだったと思いますが、それでも116万点がでたので驚き！来年もよろしく。（ハドソン　高橋）

う〜ん、とうとう「弁慶外伝」のデバッグで、死者が続出し始めてしまった。夏休み返上で、みんながんばっていたんだが……。ひょっとして、これも魔界の呪いなのだろうか？　南無……。（サンソフト　まぼちゃん）

PCエンジンワールドに行ってきました。東京・大阪・名古屋を1人でまわったのでちょっとハードだった。が、大阪で食べたキムチの入ったラーメンがせめてもの救いだったなぁ。（日本ソフト販売またもタコ焼きを逃したトムラ）

海や山やブレイクインで遊び過ぎのみなさん、コンニチワ、私達は今、『逐電屋藤兵衛』というゲームに取り組んでいます。元禄江戸を舞台にした4MBの大アドベンチャーです。来月のデジチャン共々ヨロシクネ！（ナグザットKAZU）

『麻雀ウォーズ』の発売が迫ると問い合わせが殺到。内容は「オジサン！今度の麻雀は脱がないの？」って言うのがほとんど。お答えします。このソフトは脱衣麻雀ではありません。おまけにボクはオジサンではない。（ニチブツ　三浦）

（のっけから）皆様、ごめんなさい。PCエンジンワールドでは、大盛況だったナイトライダー・スペシャルの発売が12月に延期になっちゃいました。価格は5800円になります。もう少し待っててね。（パックインビデオ　石川）

……………………………………。今、フェイスは「不思議の夢のアリス」を作っているところです。この物語は、主人公の少女アリスがくり広げる冒険アドベンチャーゲーム。発売は来年です。（フェイス）

やったぁ「これプロ」が遂に完成あとは発売日を待つばかり。そしてインテックの第3弾はCD－ROMとの噂が。タイトルは「OO×△ロマ…」だって。えっこれじゃわからないって？まっいいか！（インテック・チガ）

夏休みもあと少し。今年の夏は近年になく夏らしい夏でしたね。みんな海へ山へと楽しさ100パーセントというところかな？　山積みした宿題も大変だけど、ラストスパートで頑張ってネ／（ビクター音産　みなみこうき）

ヒューマン第2弾ソフト「F1トリプルバトル」は12月発売をめざし完成まであと一歩。さて、ヒューマン期待の第3弾ソフトは……なんだ。もうじき発表するからね。みんなが待ちに待ったゲームだよ！（ヒューマン・茶々丸）

チュートハンパなことは、最初からやらないほうがマシ。やるんだったら、ナニ事もテッテー的に…！ハンパじゃない、テッテー的なアクションゲーム〝ならず者戦闘部隊ブラッディ・ウルフ〟ついに登場!!（DECO・タケ）

「ネクロス」の接近が遅れています。しかし、みなさんくれぐれも油断しないように。いつ現われるのか、本当のところは誰にもわからないのですから。──耳を澄ませば足音が聞こえてくるような気もする。（アスク講談社　浅川）

みなさん、夏休みはいかが過ごされましたか？　僕は江の島で、完成した「竜の子ファイター」を持って、ゲーム大会に参加しました。暑いなか大会に出てくれた人、ありがとう、10月に発売されるのでよろしく！（トンキンハウス・竜）

※株式会社ビッグクラブは、社名変更により日本ソフト販売株式会社（NSH）になりました。

誰が決めたか、秋はゲームの季節であると言う…。新作もめいっぱいふえて、ページのやりくりが、も～たいへん！　こういうのがウレシイ悲鳴ってやつ…。月刊PCは、次の4作をピックアップ！

重点特集主義

1.源平討魔伝
2.イース
3.PC原人
4.ニュートピア

これなら、モンクない！
そして、付録は超目玉の

激烈技スペシャル

大人気の激烈技を32ページまるごとドド～ンと大紹介の完ペキ版だ。
とにかく、どこを読んでも、どこよりも新鮮な情報を満載してお届けする月刊PC宅急便

月刊PCエンジン11月号は9月30日㊏発売 定価360円（税込）

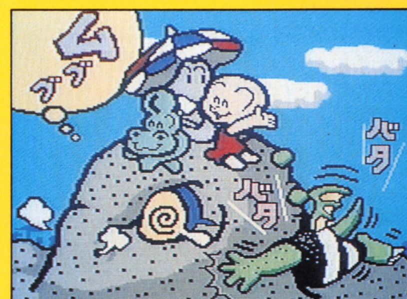
PC原人

作／青木コブ太
阿部K助
©RED COMPANY









EDITORS' NOTES

★生まれてこのかた、夏はずうーっと扇風機だけで生活していたけど、今年、ついにエアコンを買っちゃったい！　うーん、快適快適！　今までの生活がウソのようだっ！（暑いのが大の苦手なえぐち）

★休みをもらって（今年こそはどこか行くぞっ！）と思いつつ、今年もどこにも行かなかった。おかげで、まわりの人は焼けているのに自分だけは真っ白。ヒジョーになさけなかった。（計画性のないM）

★今月もまたまた大阪へ行ってきた。関西弁にも少しなれた今回は、なんとタコ焼き作りにチャレンジ！したのはいいけど、なかなかうまく作れなかったのが残念。でも味の方は最高だったよ。（YUGON）

★この夏、全く東京から出れなかった（遊びで）。まだ休みも残っていることだし、せめて湘南ぐらいには遊びに行くぞっ！　（行ってもクラゲだらけだろうなーと不安な、もてないKOGA）

★夏休みもとらないうちに夏が終わっちまうよー／厳しい残暑にはやっぱりブラック・ミュージックだぜ。ボビー・ブラウンはもちろん、FYCも最高！（最近ブラックミュージックに凝ってるJACK）

★バリ島としだは、悩んでいた。夏ももう終わろうとしているのに、今年はまだ、どこにも遊びに行っていない！　このままでは名前が誇大広告になってしまう。そうだ！　今年は―（以下次号に続く）Ⓣ

★ボクは歯医者が大っ嫌い。で、虫歯をほっといたらとうとう激痛に襲われた。観念して医者に行ったが、ヒドイ状態だったので、当然治療も大激痛!!こうしてますます歯医者嫌いが進んでいく…。（Y）

★今年の夏休み、南の島でトロピカル・シャワーを浴びながらバカンス……と思いきや、ふと目を覚ますと、赤ちゃんのオシッコを顔に浴びながら、ボクはニタニタと笑っていた……。（パパであるN）。

編集　／秋本輝夫・柏原順太・杉本　隆
有限会社　100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・
困　健太郎・長沢雄吾）・舘野英昭・青木悦郎・岩井省吾・メディアプラス・白鳥こんぶ
レイアウト／㈲100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・鳥海香菜子）・石村勇・宿南勇・菅原弘美
写真　／石田謙一・加藤昌人・北村凡夫・水口哲二
イラスト　／岩名　涼・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村　亮・川崎秀夫・田中克己・筆吉純一郎）・佐藤アルミ・西村　尚・おでん山川・まき　にあんこ

月刊PCエンジン10月号
第1巻第10号（通巻10号）1989年10月1日発行
（毎月1回1日発行）平成元年3月3日第三種郵便物認可

月刊 PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks 10月号
編集人　秋本輝夫
発行人　田中一喜
発行所　小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
（編集）03-230-5444（販売）03-230-5753
印刷所　三晃印刷株式会社

©HUDSON SOFT
©NAMCO
©NECアベニュー
©SEGA
©アスミック　LICENSED FROM IREM CORP.
©Cream　©IREM CORP.
©TAITO CORP.　©ゲームアーツ
©naxat soft　©LAD, R
©ヒューマン　©エイコム
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.
©FACE　©マイクロキャビン
©DECO　©パック・イン・ビデオ
©宮下あきら／無限大クラブ／東京書籍

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。













PC Engine

かつて、神々をも恐れさせた一族があった——。

獣王記

PCエンジン初のマルチメディア

CD-ROM²
4M（メガ） Hu-CARD

©SEGA 1988 /NEC Avenue 1989

いよいよ近日発売!

CD-ROM版 定価5800円　Hu-CARD 定価6800円

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル 〒102

※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330

テープサービス03(288)0880
●平日/午前10:00～午後7:00

Enjoy Hudson

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

月刊 PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1989 10

アドルの夢と冒険の物語は、製作快調進行中！

イースI・II

あのイースが一つになった！
CDロムになった！

パソコンゲームソフトの名作「イース」と「イースII」が一つになって新登場。CDロムならではの鮮やかな画面にはオリジナルグラフィックが満載。そして、ダイナミックな音声も魅力だ。RPGの新しい世界はデジタル&スーパーリアリズム。原作を越えた、アドルの波乱の物語との出会いはもうすぐだ。乞う！ご期待！

©1987,1988 Falcom
©1989 HUDSON SOFT





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支社　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

PCエンジンソフトの新作情報が聞ける、ハドソンテレホンサービス実施中!!

一番近い場所に電話してくれ!!

北海道 011-221-4200	横浜 045-441-7000	沼津 0559-63-8350	大阪 06-463-9900	福岡 092-475-4253
東京 03-966-1000	松戸 0473-92-0000	名古屋 052-621-1441	高松 0878-37-0039	

第1巻第10号（通巻10号）1989年10月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕（03）230・5444
〔販売〕（03）230・5753
定価360円（本体350円）

雑誌 03587—10 T4910358710369
©Shogakukan 1989 Printed in Japan
印刷・三晃印刷株式会社